



Universidade de Brasília - Faculdade de Comunicação
Projeto Final em Publicidade e Propaganda

Espaço em Branco – Roteiro de História em Quadrinhos para Meios Digitais

Memória de Pesquisa

Natan Andrade de Medeiros

Orientadora: Selma Oliveira

Brasília-DF, novembro de 2015



Universidade de Brasília - Faculdade de Comunicação
Projeto Final em Publicidade e Propaganda

Espaço em Branco – Roteiro de História em Quadrinhos para Meios Digitais

Memória de Pesquisa

Natan Andrade de Medeiros

Projeto Final em Comunicação Social apresentado ao curso de Publicidade e Propaganda da Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília, como requisito parcial para obtenção de grau de Bacharel em Publicidade e Propaganda, sob a Orientação da Professora Selma Oliveira.

Brasília-DF, novembro de 2015

FICHA CATALOGRÁFICA

Andrade de Medeiros, Natan

Espaço em Branco – Roteiro de História em
Quadrinhos para Meios Digitais e Memória de Pesquisa

Brasília, 2015. 70 páginas.

Projeto final apresentado à Universidade de Brasília,
para a obtenção do grau de Bacharel em Publicidade
e Propaganda.

**Espaço em Branco – Roteiro de História em Quadrinhos para Meios
Digitais**

Memória de Pesquisa

Natan Andrade de Medeiros

Projeto Final em Comunicação
apresentado ao curso de Publicidade e
Propaganda da Faculdade de
Comunicação da Universidade de
Brasília, como requisito parcial para
obtenção de grau de Bacharel em
Publicidade e Propaganda, sob a
Orientação da Professora Selma
Oliveira.

Prof. Dra. Selma Oliveira
Orientadora

Prof. Raimundo Lima
Examinador

Prof. Dr. Wagner Rizzo
Examinador

Brasília-DF, novembro de 2015

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar, gostaria de agradecer a família, que fez toda a minha trajetória até Brasília ser possível, e que me esperaram pacientemente no fechamento de mais esse ciclo. A Fernanda, que me ajudou em cada uma das etapas e foi a primeira a escutar a proposta de “Espaço em Branco”. Aos amigos, que ajudaram com palpites, ideias ou ainda com as mesas de bar mais que inspiradoras, em especial, Felipe Martins e Felipe Mariano. Agradeço à Professora Selma Oliveira, por ter me guiado e pelas orientações que serviram como aulas fantásticas. Agradeço, também, a todos que, de alguma forma, contribuíram para esse projeto.

RESUMO

O presente trabalho visa propor um roteiro de história em quadrinhos voltado para meios digitais, no intuito de abarcar a linguagem tradicional dos quadrinhos e as possibilidades hipermidiáticas das mídias digitais. Com base num estudo da história e das características principais que constroem o universo das histórias em quadrinhos, foi possível entender sua linguagem. Junto a isto, foi realizado um estudo das histórias em quadrinhos eletrônicas e as possibilidades hipermidiáticas mais utilizadas por elas. Por fim, o gênero da ficção científica serviu como base para a elaboração de um roteiro híbrido que possa ser utilizado para a produção de uma história em quadrinhos voltada para os meios digitais.

Palavras-chave: Comunicação, Audiovisual, Quadrinhos, Roteiro, Meios Digitais, Brasília.

ABSTRACT

This study aims to propose a comic script facing digital media in order to embrace the traditional language of comics and hypermedia possibilities of the digital media. Based on a study of the history and of the main features that build the universe of comics, it was possible to understand its language. Next to this, a study was conducted of the stories in electronic comics and most commonly hypermedia possibilities used by them. Finally, the science fiction genre was the basis for the development of a hybrid script that can be used to produce a comic focused on digital media.

Keywords: Communication, Audiovisual, Comics, Script, Digital Media, Brasília.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	18
Figura 2	23
Figura 3	25
Figura 4	27
Figura 5	29
Figura 6	30
Figura 7	33
Figura 8	36
Figura 9	40
Figura 10	43

SUMÁRIO

Agradecimentos.....	5
Lista de Figuras	7
1. Introdução.....	9
1.1. Tema	10
1.2. Problematização.....	11
1.3. Justificativa	11
1.4. Objetivos	12
1.4.1. Geral.....	12
1.4.2. Específicos	12
2. Metodologia	13
3. Referencial Teórico.....	14
3.1. Contextualização Histórica	14
3.2. A Linguagem dos Quadrinhos	20
3.3. HQtrônicas	38
3.4. O Gênero da Ficção Científica	50
3.5. Desenvolvimento do Produto	55
4. Considerações Finais	59
5. Anexo – Storyboard.....	61
6. Referências Bibliográficas	72

*“A Terra é um palco muito pequeno em
uma imensa arena cósmica.”*

Carl Sagan – Pálido Ponto Azul

1. INTRODUÇÃO

Vivemos uma era de mudanças, na qual uma sociedade que era, até pouco tempo, amparada por mídias analógicas, transfigura-se em uma sociedade cada vez mais imersa no universo digital. Sendo assim, a cada nova interface, aumento de

potência, capacidade ou ramificação do aspecto técnico da cibercultura¹, nos aprofundamos ainda mais nela. Da mesma maneira, o surgimento de novas mídias também complementa e ressignifica os velhos meios. De acordo com Jenkins (2008, p.32), “[...] o emergente paradigma da convergência presume que novas e antigas mídias irão interagir de formas cada vez mais complexas”.

Isto implica dizer que todo o conhecimento, dentre eles a arte e a comunicação, passam por uma revolução que incide em novos comportamentos do homem, novas formas de ver e compreender o mundo ao seu redor, que é cada vez mais tomado pelo hibridismo tecnológico. Em segmento a essa revolução, podemos assistir a vários produtos do entretenimento que mudaram ou convergiram para formatos híbridos para se adequarem aos novos tempos. Ainda segundo Henry Jenkins (2008, p.45), o fenômeno da convergência cultural implica também numa mudança no modo como as relações humanas são realizadas, pois aprendemos, trabalhamos e participamos de outras tantas atividades num contexto conectado.

No universo das histórias em quadrinhos, ou narrativas gráficas, as experimentações híbridas começaram em meados dos anos 80, passaram pelos anos 80 e consolidaram-se no início dos anos 2000. A popularização dos computadores pessoais e o avanço da rede internet facilitaram, em várias maneiras, a produção e divulgação de produtos culturais desenvolvidos nessa época. Desde a digitalização da produção até o uso intensivo de recursos multimídias nas histórias em quadrinhos, pôde-se presenciar o advento dessas formas híbridas de se narrar uma história em quadrinhos, dando origem a um debate acerca das possibilidades da relação entre a linguagem dos quadrinhos e os recursos multimídias utilizados nessas novas aventuras na escrita da arte sequencial.

1.1. TEMA

¹ De acordo com Lévy (1999, p. 17), a definição de cibercultura é “o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço”. Ciberespaço, por sua vez, é “o espaço de comunicação aberto para interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores” (LÉVY, 1999, p. 92).

Este projeto busca discutir a inserção de recursos hipermediáticos nas histórias em quadrinhos, possibilitado pelos meios digitais. Com base nessa discussão, será desenvolvido um roteiro de uma narrativa gráfica voltada para suportes digitais, buscando a colocação de elementos hipermediáticos para servirem de complemento aos elementos já tradicionais das histórias em quadrinhos.

Para a composição desse roteiro, o gênero escolhido foi a ficção científica. Ainda no alvorecer das histórias em quadrinhos, o gênero ganhou destaque na chamada *Era de Ouro*, após a década de 30 do século passado. O autor Alex Raymond e o seu personagem *Flash Gordon* fincaram bandeira nesse meio, mostrando que as histórias em quadrinhos de ficção científica podiam lançar um olhar visual sobre o design do futuro (MOYA, 1996, p. 91).

A junção entre a ficção científica e o mundo das histórias em quadrinhos, portanto, é relação antiga e já estabelecida, mas nas novas formas de se contar histórias em quadrinhos suportadas pela hipermídia, a ficção científica pode lançar um novo olhar, num intertexto preciso com a hibridização, para debater novos pontos da realidade cotidiana por meio de extrapolações ficcionais.

1.2. PROBLEMATIZAÇÃO

Narrativas Gráficas que lançam mão de recursos hipermediáticos são produtos relativamente novos, portanto, ainda representam uma área cinzenta nos estudos sobre Histórias em Quadrinhos. Além disso, essa hibridização de mídias levanta uma discussão sobre os limites de cada uma dessas linguagens. Assumindo previamente que é possível a inserção de elementos audiovisuais e hipermediáticos em histórias em quadrinhos, a problematização desse projeto pode ser descrita da seguinte forma: De que forma é possível inserir elementos hipermediáticos numa história em quadrinhos sem descaracterizá-la como tal?

1.3. JUSTIFICATIVA

Expandir o conhecimento na área de quadrinhos digitais como um todo, por meio do referencial teórico ligado a esse projeto, poderá ajudar na construção de um conhecimento mais específico acerca das narrativas gráficas nos meios digitais, principalmente sobre as que utilizem recursos audiovisuais e hipermidiáticos em sua apresentação. Além disso, a possibilidade de experimentar um formato diferente do tradicional pode servir de referência para outros trabalhos e ir além do exercício audiovisual, indo para outros campos da comunicação como o jornalismo ou a publicidade.

1.4. OBJETIVOS

1.4.1. *GERAL*

Experimentar as possibilidades de aplicação de recursos audiovisuais e hipermidiáticos nas histórias em quadrinhos.

1.4.2. *ESPECÍFICOS*

- 1.4.2.1. Entender as possibilidades e impossibilidades do formato por meio da análise de conteúdo.
- 1.4.2.2. Fazer um levantamento do que compõe o formato das histórias em quadrinhos hipermidiáticas.
- 1.4.2.3. Desenvolver um produto de narrativa gráfica para meios digitais com recursos hipermidiáticos que complementem a linguagem tradicional das histórias em quadrinhos.

2. METODOLOGIA

Num primeiro momento, uma pesquisa bibliográfica foi realizada, a fim de obter um entendimento maior do tema proposto e do problema de pesquisa que se busca entender, que é o universo das histórias em quadrinhos e sua mudança através dos tempos, sua linguagem e os principais elementos que a compõem.

O gênero da Ficção Científica, que foi escolhido para nortear o enredo do produto, foi também analisado para ampliar o conhecimento geral sobre o tema, bem como sua história e características principais.

Logo, fez-se necessária uma pesquisa bibliográfica de autores que falassem da hibridização dos meios de comunicação, e depois, autores que falassem da evolução das histórias em quadrinhos e a influência que a internet e os meios digitais tiveram sobre elas.

Então, seguiu-se uma análise de conteúdo não estruturada para levantar pontos de conexão entre as histórias em quadrinhos animadas, histórias em quadrinhos eletrônicas (HQtrônicas) e as histórias em quadrinhos tradicionais. A análise de conteúdo é uma técnica de pesquisa para a descrição objetiva, sistemática, e quantitativa do conteúdo evidente da comunicação (LAKATOS & MARCONI, 1986).

3. REFERENCIAL TEÓRICO

Para iniciar a pesquisa teórica que embasaria este projeto, voltei meus olhares para uma contextualização histórica das HQs, a fim de compreender o percurso da arte sequencial desde o seu surgimento até o período anterior à introdução dos meios digitais no processo. Para tanto recorri ao autor Álvaro de Moya.

Em busca de uma melhor compreensão do universo das histórias em quadrinhos, sua teoria, linguagem, definições e elementos, foram utilizadas as obras de Will Eisner, Scott McCloud e do brasileiro Moacyr Cirne. Além disso, o autor Edgar Franco foi usado como base para o entendimento do fenômeno das HQtrônicas e da transição do suporte papel até à rede internet.

Após essa etapa, fez-se necessária uma busca de informações sobre o tema do produto, a ficção científica. Assim, os autores utilizados para o esclarecimento do gênero da ficção científica e de suas particularidades foram Ciro Flamarion Cardoso, Isaac Asimov e Marcel Monteiro Teixeira.

Por fim, para a composição do produto, um roteiro voltado para uma História em Quadrinhos pensada para os meios digitais, foi utilizado os autores Will Eisner e Doc Comparato.

3.1. CONTEXTUALIZAÇÃO HISTÓRICA

A história das histórias em quadrinhos se confunde com o próprio início da comunicação humana. As pinturas rupestres, em seu mais primitivo embrião, já permitiam que o homem se comunicasse por meio de representações pictóricas, muitas vezes postas em formato de sequência para narrarem um evento ou transmitirem um conhecimento, evidenciando uma das principais características das histórias em quadrinhos. O autor Scott McCloud propõe uma definição de história em quadrinhos que possibilita uma ponte entre o início da comunicação humana e a arte sequencial, que são “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência

deliberada destinadas a transmitir informações e/ou produzir uma resposta no espectador”. (MCCLLOUD, 1995, p. 9)

Dessa maneira, temos uma definição ampla e que dá margem para inserirmos vários tipos de representações artísticas nesse contexto. Sendo assim, é necessário avançar na linha do tempo para encontrarmos manifestações artísticas que comecem a definir os elementos das histórias em quadrinhos como elas ficaram conhecidas no século XX.

O início das histórias em quadrinhos remonta a Europa do século XIX, com o surgimento da reprodutibilidade técnica em larga escala, que expandiram as obras que lançavam mão da união entre a imagem e o texto, primeiramente em tom humorístico, como se fizeram mais fortes durante boa parte do tempo. O pesquisador Álvaro de Moya nos dá um exemplo dessa gênese ilustrando uma passagem em que o escritor Goethe elogia o trabalho de Rudolph Töppfer, escritor e artista suíço, que se aventurou a unir a imagem e o texto:

Ele se compõe de uma série de desenhos autografados em traço. Cada um desses desenhos é acompanhado de uma ou duas linhas de texto. Os desenhos sem este texto teriam um significado obscuro, o texto sem o desenho, nada significaria. (MOYA, 1996, p. 13)

Ainda no cenário europeu, outro artista destacou-se representando situações em quadrinhos justapostos. Wilhelm Busch é o alemão responsável pela criação de uma obra precursora das histórias em quadrinhos, *Max und Moritz – Eine Bubengeschichte in sieben Streichen*². Nela, duas crianças aprontavam travessuras para depois serem punidas pelos adultos em requadros sem balões de fala, mas com textos que ficavam sob os quadrinhos e complementavam as ilustrações (BARANDIAIN, NEVES e LOPES, 2009).

Mas foi a experiência americana no fim do século XIX e início do século XX que consolidou a linguagem dos quadrinhos (CAMPOS, 1984, p. 10). No começo

² Juca e Chico (1865), de Wilhelm Busch. Ganhou uma tradução do poeta Olavo Bilac e editada pela Melhoramentos. (MOYA, 1996)

dessa aventura narrativa nos EUA, os *comics* ganharam autonomia e tornaram-se um dos mais importantes motores de vendas de dois grandes jornais na época.

O Menino Amarelo, de Richard F. Outcault, era um garoto grande, orelhudo e que vestia um camisolão amarelo. A primeira tira revelando o personagem foi impressa no suplemento dominical do jornal *New York World* e logo caiu nas graças do público. Mas foi quando Outcault mudou-se para o jornal concorrente, o *New York Journal*, que as tiras do Menino Amarelo tomaram sua força maior, recebendo um dos elementos que viria a definir essa obra como o principal expoente dos quadrinhos modernos, os balões de fala (MOYA, 1996, p. 23).

Em seguida, o mundo pôde presenciar o alvorecer de outras obras que buscaram unir os elementos dos pioneiros dos quadrinhos às suas criações, além de acrescentarem outros toques pessoais. *Little Nemo*, de Winsor McCay mostrava um mote repetido muito simples, mas que possibilitou uma incursão nunca vista até então nas histórias sequenciais.

Winsor McCay, grande desenhista, traz para os EUA o estilo “art nouveau”, que teve sua expressão máxima nas aventuras de “Pequeno Nemo no país dos sonhos”. A influência desse movimento nos quadrinhos aparece em forma de uma nova preocupação decorativa, uma estilização do desenho. Os cenários são bastante elaborados e existe uma preocupação ao retratar a natureza e os animais. É uma época muito rica para os quadrinhos. (CAMPOS, 1984, p.11)

Das preocupações decorativas da *art nouveau* aos anos seguintes, os quadrinhos passaram a receber outros temas que não somente o humor. Na chamada “Era de Ouro”, as histórias em quadrinhos passam a mostrar romances policiais, histórias de ficção científica e fantasia em suas páginas, “o suspense e a ação são fatores de sucesso” (CAMPOS, 1984, p.12). Eis que surgem também as histórias de super-heróis, gênero que se confunde com a própria identidade dos quadrinhos.

O gênero foi responsável pelo sucesso dos periódicos de quadrinhos, os *comic-books* (geralmente trazendo histórias curtas e completas dos personagens) já que até então as tiras e as páginas em suplementos dominicais de jornais eram onde os quadrinhos residiam. As histórias do *Superman* (1939) em dois anos

ganharam notoriedade suficiente para serem publicadas em quarenta países (MOYA, 1996, p. 146). Nesse período que vemos também a ascensão de *Batman*, de Bob Kane, e do *Capitão Marvel*.

A Segunda Guerra Mundial também exerceu influência na história das histórias em quadrinhos. Muitos dos heróis já consolidados começaram a enfrentar inimigos alemães e japoneses em diversos locais durante os anos 40 (CAMPOS, 1984, p. 12), o que tem o seu ápice na icônica capa do *Capitão América*, na qual ele aparece espancando pessoal e violentamente Adolph Hitler. Na próxima década o maior inimigo dos *comics* nos Estados Unidos se levanta. Em 1954, o psicólogo Frederic Wertham publica o livro *Sedução dos Inocentes*, em que aponta o “perigo” dos quadrinhos e sua influência na delinquência juvenil. Essa publicação foi responsável no atraso do desenvolvimento dos quadrinhos e trouxe consigo uma grande censura na época por parte dos *syndicates* norte-americanos, que temiam a opinião pública a respeito dos *comic-books*.

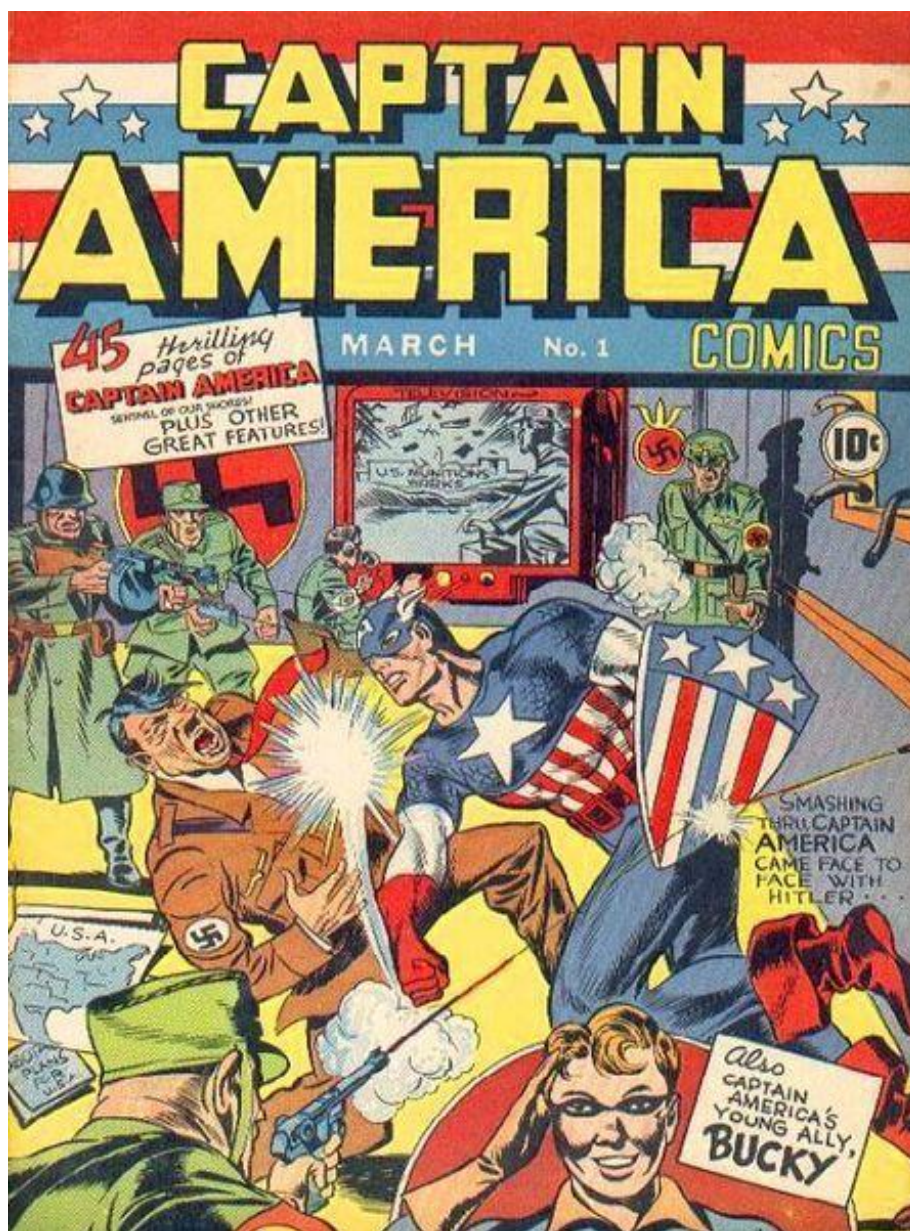


FIGURA 1 - CAPA DA PRIMEIRA REVISTA PERIÓDICA DO CAPITÃO AMÉRICA

A resposta para essa censura foi um movimento que surgiu durante os anos 60 e 70, nos quais o mundo das histórias em quadrinhos pôde assistir a revolução dos quadrinhos *undergrounds*. De distribuição alternativa a materiais de baixa qualidade, os quadrinhos *underground* conseguiram voar abaixo do radar da censura e conquistaram grande audiência nos Estados Unidos, principalmente entre o público mais velho. O conteúdo desses quadrinhos era, em diversas vezes, recheado de sexo e críticas políticas e à sociedade moderna. Tal movimento foi encabeçado pelo controverso artista *Robert Crumb*, responsável por personagens

³ Disponível em: <http://noticias.band.uol.com.br/educacao/noticia/?id=100000547428>

memoráveis como *Fritz The Cat* e *Mr. Natural*, por exemplo. Como escreve o pesquisador Álvaro de Moya sobre os quadrinhos *underground*:

Esse público de americanos, contra a guerra do Vietnã, a geração *Hair*, de *Aquarius*, dos *hippies*, da flor contra o canhão, dos Beatles, todos formaram um público consumidor de revistas que não passariam de cópias Xerox nas suas áreas, em sucesso e fenômeno cultural, reflexo de uma era. Não da sociedade de consumo, do *american way of life*, mas da contestação aberta dos costumes de uma época de crise. (MOYA, 1996, p. 215)

O próximo passo nessa contextualização histórica se dá no surgimento das chamadas *novelas gráficas*. O termo, popularizado por Will Eisner em sua obra *Um Contrato Com Deus*, deu voz a um formato diferente dos tradicionais *comics*. A década de 80 pôde então ver o formato se expandir e chegar ao circuito comercial, alcançando as grandes editoras, a *Marvel* e a *DC Comics*. As *graphic novels* não possuíam limitação de formato nem de número de páginas, permitindo ao leitor um envolvimento mais denso com a obra que, por essa semelhança narrativa, tomou emprestado o termo *novel* da literatura (RAMOS & FIGUEIRA, 2011, p. 3).

No último capítulo na história das histórias em quadrinhos observamos a utilização de meios eletrônicos em sua concepção, produção e distribuição. O pesquisador Edgar Franco (2008, p.13) joga uma luz sobre o processo de transição entre a hegemonia das histórias impressas e surgimento do aparato eletrônico para elas. De acordo com ele, o alvorecer do uso do computador como suporte para os quadrinhos iniciou-se na década de 80, quando os artistas perceberam que os *softwares* gráficos e a facilidade de produção que eles traziam podia ser motor para darem vida às suas narrativas, uma vez que o processo de produção gráfico podia resultar em mais tempo e custos. Só então as histórias em quadrinhos começaram a experimentar outros formatos de fato, indo desde CD-ROMs nos anos 90 a páginas independentes na web após os anos 2000, incorporando recursos audiovisuais e hipermidiáticos à narrativa.

Assim, mais do que um momento de transição, pode-se notar hoje que a hibridização dos meios e a experimentação dão a tônica na vanguarda no caminho das histórias em quadrinhos. Hoje, o impresso e o digital convivem pacificamente, e transbordam um ao outro, seja na técnica, na linguagem ou no conteúdo.

3.2. A LINGUAGEM DOS QUADRINHOS

O QUE SÃO AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS?

Visando um maior entendimento dos principais elementos que compõem a linguagem dos quadrinhos, é necessário voltar nosso olhar para o conceito do que são as Histórias em Quadrinhos.

Um primeiro olhar nos permite uma visão de dois signos básicos que tomam forma na leitura das histórias em quadrinhos: a imagem e o texto. Sendo assim, uma possível definição para o que são as histórias em quadrinhos se basearia nessa premissa básica, a de uma expressão artística que é formada por dois tipos de linguagem: a linguagem gráfica e a linguagem verbal (CAMPOS, 1984, p. 13).

Edgar Franco (2008, p.31) nos revela que é interessante notarmos a diferença entre a nomenclatura desse meio nos mais diversos países. Na França, as *bande-dessinées* (bandas desenhadas, ou tiras desenhadas) ganharam este nome pelo formato que as tornou popular: as tirinhas de jornal. Na Itália, o termo *fumetti* (fumacinha) ficou conhecido por causa de um dos elementos mais importantes, o balão de fala. Já nos Estados Unidos, o critério usado foi o gênero que prevaleceu nessas narrativas no começo do século passado, as narrativas de cunho cômico, por isso, *comics*. Aqui no Brasil, convencionou chamá-las de Histórias em Quadrinhos, um olhar mais literal, e talvez mais esclarecedor desse meio. Por outro lado, um nome que se popularizou e transformou-se em sinônimo foi o *gibi*, termo advindo de um periódico que reunia histórias em quadrinhos voltadas para o público infantil. Mas o entendimento do que seriam as histórias em quadrinhos com base tão somente nos formatos que mais se popularizaram nos limita no tempo e no espaço, além de carregar consigo as técnicas empregadas na publicação e fechar nossos olhos para as possibilidades do digital.

Will Eisner (2010, p.5) prefere usar o termo *Arte Sequencial* para descrever o universo das histórias em quadrinhos. Apesar de ser um bom início para a

delineação do que são as histórias em quadrinhos, essa expressão deixa o universo muito amplo e isso pode prejudicar um olhar acadêmico sobre o tema. Isso, porque é possível incluir o cinema também como uma “arte sequencial”, uma vez que os *frames* de um filme são nada mais que imagens em sequência que acabam por formar uma narrativa. De maneira semelhante, até mesmo o teatro pode ser descrito como uma arte sequencial, a dança ou qualquer outra manifestação artística que transmita a ideia de passagem de tempo ou espacial. Dessa forma, apesar do termo *Arte Sequencial* ser facilmente reconhecido como referente às histórias em quadrinhos, ele pode ser amplo demais para balizar um estudo acadêmico (MCCLOUD, 1995, p.9).

Por isso, o autor Scott McCloud foi ainda mais longe, buscando uma definição que pudesse abarcar todos os detalhes que compõem uma história em quadrinhos. Novamente, podemos visitar o conceito de McCloud, de que as histórias em quadrinhos são “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou produzir uma resposta no espectador” (MCCLOUD, 1995, p.9).

Essa definição nos permite abranger um grande número de obras de histórias em quadrinhos, independente de formato, gênero ou estilo, além de prestigiarem obras que não se munem de texto, sequências de palavras a formarem frases, mas mesmo assim, são histórias em quadrinhos. Além disso, essa definição ainda abraça gêneros puramente informativos, como os manuais de instruções de um avião, por exemplo. Da mesma forma, ela exclui obras que são análogas às histórias em quadrinhos, mas que não se valem da sequência (como as *charges*) ou da justaposição delas (os desenhos animados, que são imagens pictóricas e outras, mas confinadas numa sequência de mesmo espaço, a tela do cinema, da televisão etc.).

Edgar Franco (2008, p.23), partindo do conceito de Scott McCloud, nos devolve uma conceituação um pouco menos prolixa, afirmando que “as histórias em quadrinhos são uma sequência de dois ou mais quadros [...] que criam uma narrativa visual”. O pesquisador ainda afirma que, dessa maneira, o cartum e a

charge, apesar de possuírem muitos dos elementos dos quadrinhos, ficam de fora dessa conceituação.

Analisando ainda mais essa conceituação, enxergamos que tanto as imagens pictóricas e as “outras” da definição de Scott McCloud são representações icônicas que servem de referência ao leitor, que precisa exercitar sua capacidade imaginativa e interpretativa para entender o que está acontecendo naquele espaço. Da maneira mais encontrada, o quadrinho é uma sobreposição de imagem e texto, e a interpretação dessas duas linguagens, juntas e deliberadamente sequenciadas, instigam o leitor a uma leitura conjunta, própria dos quadrinhos. Sobre isso:

A configuração geral da revista em quadrinhos apresenta uma sobreposição de palavra e imagem, e, assim, é preciso que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas visuais e verbais. As regências da arte (por exemplo, perspectiva, simetria, pincelada) e as regências da literatura (por exemplo, gramática, enredo, sintaxe) superpõem-se mutuamente. A leitura da revista em quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual. (EISNER, 2010, p. 8)

Isso implica a construção do que Will Eisner (2010, p.10) chama de “A Gramática dos Quadrinhos”. Num exercício de relacionar texto e imagem, é possível construir um paralelo entre os elementos de morfossintaxe clássicos e o da leitura da imagem como tal. Em seu *Quadrinhos e Arte Sequencial* (2010), Will Eisner nos exemplifica essa relação.



E ENTÃO... SEM VIDA ...
GERHARD SHNOBBLE DESCEU
AO CHÃO.

MAS NÃO CHORE
POR SHNOBBLE...

ANTES, DERRAME UMA LÁGRIMA
POR TODA A HUMANIDADE...

POIS, NINGUÉM, EM TODA A
MULTIDÃO QUE VIU
O CORPO SER REMOVIDO... SOUBE,
OU SEQUER SUSPEITOU, QUE
NESSE DIA GERHARD SHNOBBLE
TINHA **VOADO**.



FIGURA 2 – WILL EISNER NOS DÁ UM EXEMPLO DA “GRAMÁTICA” DOS QUADRINHOS

⁴ Fonte: EISNER (2010, p.9).

A leitura do excerto de quadrinho acima, num primeiro olhar, é lido de forma geral. O texto e a imagem já estão confortavelmente interagindo em nossa cabeça, mas se quebramos essas linguagens para uma análise mais detalhada, nessa sequência, a descrição de ação pode ser esquematizada tal qual uma sentença. “Os predicados do disparo e da briga pertencem a orações diferentes. O sujeito do ‘disparo’ é o vilão, e Gerhard Shnobble é o objeto direto. Os vários modificadores incluem o advérbio “Bang, Bang” e os adjetivos da linguagem visual, tais como postura, o gesto e a careta” (EISNER, 2010, p.9).

Segundo o autor Scott McCloud (1995, p.26), as histórias em quadrinhos possuem um caráter iconográfico, uma vez que elas se valem de ícones e recorrem constantemente às experiências e referências memoriais que o leitor já traz consigo ao apresentar suas linguagens. Os códigos dessa linguagem também se baseiam na suposição de que o leitor já entende a ordem de leitura (esquerda para a direita, no ocidente) e da ordenação dos requadros a formarem uma sequência.

OS ELEMENTOS DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Assim como o cinema possui seus elementos de linguagem, o teatro se vale de outros e tantas outras manifestações artísticas possuem os seus, assim também o é com os quadrinhos. Portanto, o próximo passo nessa pesquisa sobre as histórias em quadrinhos é a percepção dos elementos que a constroem como linguagem e suas características. Mais que isso, é importante entender seus usos, limitações e possibilidades nos meios tradicionais e não tradicionais.

O Balão

Como visto acima, um dos mais importantes elementos que firmaram as histórias em quadrinhos no século XX foi a introdução do balão de fala. Este elemento da linguagem dos quadrinhos é composto por uma linha que encarcera o texto ou a “imagem falada”. Geralmente, possui uma ponta que indica o personagem emissor da fala.

De acordo com Franco (2008, p.48), os balões têm a função de conter fala ou pensamento dos personagens, além de servirem para abrigar onomatopeias e ícones que possam representar a atitude dos personagens. O balão pode assumir diversas formas para expressar diferentes emoções e nuances fonéticas da fala.

A obra *Yellow Kid* do artista Richard Outcault foi uma das primeiras a introduzirem esse elemento na era moderna (MOYA, 1996, p. 23). Ainda que, no início, esse “balão” aparecesse no camisolão amarelo que acabou por dar nome ao protagonista, esse elemento possibilitou expressão de ideias diretamente conectadas ao cenário, ultrapassando o conceito de “legendas”. De acordo com Moacy Cirne (1972, p.19-20), o balão é uma visualização espacial do som, assim como também o é a onomatopeia. Por isso, esse elementos foram importantes por darem possibilidades metalinguísticas e literárias ao artista.

De acordo com Eisner (2010, p.27), o balão tenta captar e tornar visível um elemento etéreo, que é o som e, ao enquadrarmos o som e traduzi-lo iconograficamente, estamos também criando um referencial temporal em relação a outro balão, a uma ação ou em relação ao emissor.



5

FIGURA 3 – O BALÃO

À medida que as histórias em quadrinhos foram evoluindo, também o foram os balões, adquirindo significados através de seu traçado, no letreiramento e até dos elementos usados em seu interior.

Dentro do balão, o letreiramento reflete a natureza e a emoção da fala. Na maioria das vezes, ele é resultado da personalidade (estilo) do artista e da personagem que fala. Imitar o estilo de letra de uma língua estrangeira e

⁵ Fonte: EISNER (2010, p.26).

recursos similares ampliam o nível sonoro e a dimensão do personagem em si. (EISNER, 2010, p.27).

Podemos, então, considerar o balão não só um dos elementos estruturais dos quadrinhos, mas também parte importante na construção de significado narrativo à obra.

O Requadro

O elemento-chave das histórias em quadrinhos, o requadro é o responsável por delimitar a narrativa em escala espaço-temporal.

É um dos mais importantes elementos estruturais dos quadrinhos. Sua importância é tamanha que, aqui no Brasil, foi responsável pelo nome mais popular que conhecemos hoje. Afinal, o termo *Histórias em Quadrinhos* nos remete diretamente a esse elemento. É composto de traços, retos ou não, que circundam uma ação e enclausuram um espaço no tempo. Em outras palavras:

Para lidar com a captura ou encapsulamento desses eventos no fluxo da narrativa, eles devem ser decompostos em segmentos sequenciados. Esses segmentos são chamados quadrinhos. Eles não correspondem exatamente aos quadros cinematográficos. São parte do processo criativo, mais do que um resultado da tecnologia. (EISNER, 2010, p. 38)

Ele é responsável por enquadrar o tempo, sendo um dos pilares da construção de *timing* nas narrativas. Enquadrar um ato ou uma ação é um dos principais meios, nos quadrinhos, de estabelecer a posição do leitor em relação a uma determinada cena que está sendo mostrada pelo artista, além de indicar a duração desse evento. Dessa forma, a separação visual das cenas reveladas mostra ao leitor a pontuação do enunciado, criando a ilusão de tempo transcorrido (EISNER, 2010 p.29).

O requadro tem também a função de guiar o olhar do leitor. Ao conter uma ação e não outra, o autor configura importância maior àquele evento do que tantos outros que poderiam estar acontecendo em paralelo. A partir da fragmentação desse evento, o leitor tem uma percepção do tempo decorrido entre um requadro e outro.

Assim, requadros maiores podem indicar um breve congelamento no tempo, da mesma forma que quadrinhos menores e mais numerosos indicam transições mais rápidas de um mesmo evento.



A cena vista através dos olhos do leitor... vista de "dentro da cabeça" do leitor.



Quadro final selecionado da sequência de ação.

6

FIGURA 4 - ENQUADRAMENTO

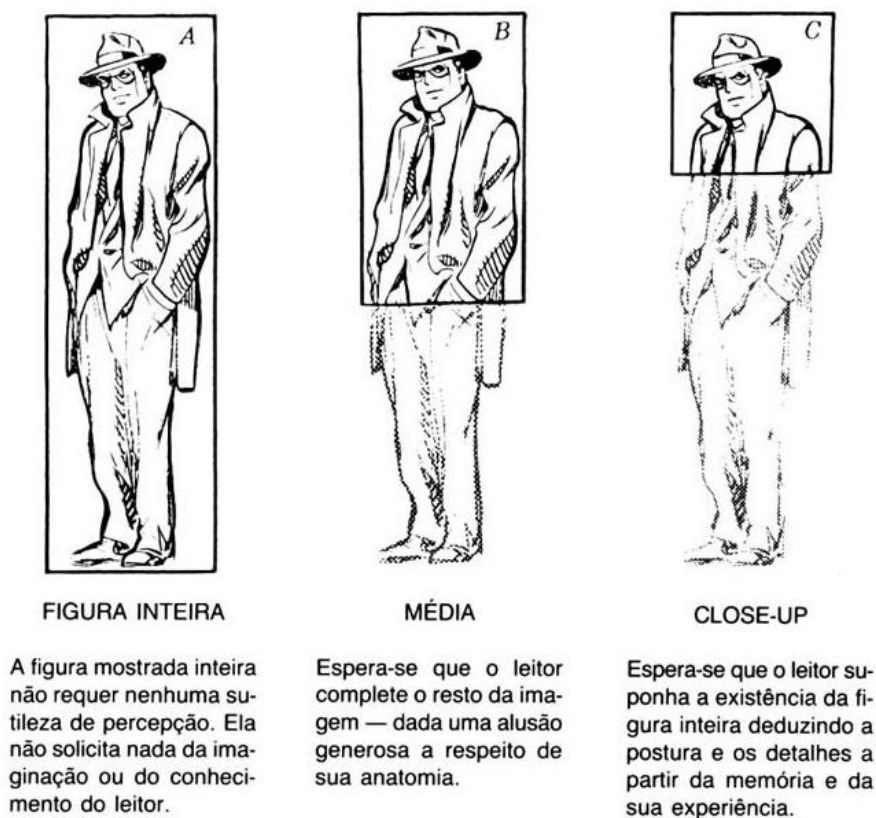
O formato dos quadrinhos, ou requadros, também expressam uma função estrutural na narrativa. Quando há a necessidade de uma regularidade temporal, um marca-passo mais constante, os requadros tendem a serem colocados em espaçamento e formatos iguais, geralmente na forma de quadrados perfeitos. O contrário também é válido, para expressar uma aceleração de ritmo ou diminuição dele (EISNER, 2010, p.30).

Além da sua função de contêiner, o requadro em si pode também exercer função narrativa, servindo como linguagem "não verbal" à história (EISNER, 2010

⁶ Fonte: EISNER (2010).

p.44). O modo como ele é desenhado pode indicar ao leitor diferentes tempos narrativos (passado, presente ou futuro), se a ação mostrada é fruto da realidade, de sonho ou devaneio. O requadro também pode ser usado como parte da estrutura da página do quadrinho, indicando um caminho de leitura não convencional, dentre tantas outras possíveis aplicações.

Ainda sobre o requadro, existe um fenômeno que acompanha a criação das histórias em quadrinhos, que dialoga com a gramática da arte sequencial: a elipse, ou conclusão. Ele consiste na interpretação humana de enxergar as partes e perceber o todo, uma vez que o olhar humano no dia-a-dia já está acostumado a esse exercício interpretativo (MCCLOUD, 1995, p.63-64). Assim como no cinema, a escolha do que se é transmitido na tela cria percepções diferentes na mente humana. É escolha do artista, portanto indicar o que será revelado no requadro ou não, entendendo que a conclusão do leitor será responsável por completar os espaços não mostrados no enclausuramento de uma determinada ação.



7

FIGURA 5

A Sarjeta

Ao construir uma história em quadrinhos tradicional, há um elemento que se esconde no meio dos outros dois já revelados acima: a sarjeta. Ela consiste no espaçamento entre um requadro e outro e é, assim como o requadro, responsável por criar a sensação de passagem espaço-temporal dentro de uma narrativa de quadrinhos.

Nesse espaço vazio, a conclusão (ou elipse) nos indica que algo aconteceu entre um requadro e outro, nos levando a conectar mentalmente esse lapso temporal com o requadro seguinte. Como afirma Scott McCloud (1995, p.67) “os quadros das histórias fragmentam o tempo e o espaço, oferecendo ritmo recortado e movimentos dissociados. Mas a conclusão nos permite conectar esses momentos e concluir mentalmente uma realidade contínua e unificada”.

⁷ Fonte: EISNER (2010, p.42).

Em outro paralelo com o cinema, no qual a conclusão entre um quadro e outro é involuntária e virtualmente imperceptível, nas histórias em quadrinhos, quadro a quadro, o leitor é levado a conectar esses requadros de forma voluntária, servindo à interpretação e coerência da história. Sobre a importância do vão e, subsequentemente, da elipse nas histórias em quadrinhos: “Do arremesso de uma bola ao extermínio de um planeta, a conclusão deliberada e voluntária do leitor é método básico para o quadrinho simular o tempo e o movimento” (MCCLLOUD, 1995, p. 69).



FIGURA 6 - SARJETA

⁸ Fonte: MCCLLOUD (1995, p.66).

Por fim, sobre o processo de conclusão, as passagens de um quadro para o outro podem ser incluídas em várias categorias distintas. McCloud (1995, p.74) classifica-as em *Momento-a-Momento*, em que a diferença entre um quadro e outro exige pouca conclusão, pois nos mostra um avanço relativamente pequeno de ação, espaço ou tempo; *Ação-para-Ação*, que apresentam um tema único em progressão distinta; *Tema-para-Tema*, na qual se faz necessária uma interpretação maior do leitor dentro de uma mesma cena, já que a diferença de um requadro para o outro é maior. *Cena-para-Cena*, nas quais se faz necessário um raciocínio dedutivo do leitor, uma vez que de um requadro para o outro temos um grande avanço no espaço ou no tempo da narrativa; *Aspecto-para-Aspecto*, na qual o leitor é levado a fazer um esforço interpretativo grande, uma vez que transmite uma passagem de tempo através de uma ideia, lugar ou atmosfera e, por fim, o *Non-Sectur*, que não oferece nenhuma sequência lógica entre os requadros, servindo para ilustrar ideias e sentimentos abstratos, na maioria das vezes.

Onomatopeias

De acordo com Edgar Franco (2008, p.49), o termo onomatopeia “significa o ato de representar uma palavra reproduzindo seu som de forma gráfica”. Assim como os balões de fala, as onomatopeias são representações gráficas do som nas histórias em quadrinhos e, portanto, estão a disposição do autor para servirem à narrativa, de acordo com a forma como estão representadas.

Como afirma Moacy Cirne (1972, p.23) “O ruído, nos quadrinhos, mais do que sonoro, é visual”. Isso implica dizer que o tratamento estético que o desenhista de quadrinhos deve dar às onomatopeias deve extrapolar a simples escrita de sons, como na literatura, mas deve receber elementos gráficos que simbolizem sentimentos, emoções ou que possam de alguma forma representar melhor as dimensões espaciais e temporais do ruído representado. Em, outras palavras:

Assim como no caso dos balões, as onomatopeias são estruturadas a partir da representação gráfica do som e também de um especial cuidado com o aspecto visual desses sons representados, usando a linguagem gráfica para ampliar e reforçar a mensagem “sonora”, desse modo, letras trêmulas podem representar um gemido de desespero, ou ainda letras desenhadas com pequenos cubos de gelo, podem acentuar o frio de um ambiente, ou a frieza de uma personagem (FRANCO, 2008, p.49).

Ao contrário dos balões, é mais complicado precisar a primeira aparição das onomatopeias nas histórias em quadrinhos. Mas uma das primeiras e mais importantes aparições desse recurso nos quadrinhos foi na obra *Little Nemo*, do artista Winsor McCay. Aqui, já podia-se ler o “zzz” para representar o sono do pequeno garoto protagonista, além de “Uh”, “UHMP” e “BOOM”, entregando a essa história uma maior percepção dos sons representados nas ações (CIRNE, 1972, p.24).

Linhas Cinéticas

Também conhecidas como “linhas de movimento”, elas são uma convenção gráfica utilizada pelos autores numa tentativa de representação da ilusão de movimento ou trajetória de pessoas e objetos nas histórias em quadrinhos (FRANCO, p. 50). São compostas de linhas justapostas que representam o movimento num único ou em muitos requadros ou ainda representam esse movimento com a sequência de imagens borradas uma sobre as outras, como numa fotografia de um objeto em movimento com uma exposição mais longa.

Nas histórias em quadrinhos com suporte em papel, a visão é o único sentido que pode ser alcançado diretamente através da combinação de texto e imagem das narrativas. O quadrinho depende de um só sentido para transmitir uma infinidade de experiências (MCCLOUD, 1995, p.89). Por isso, a preocupação de representação dos outros sentidos é tão importante, como os balões de fala, as onomatopeias e, nesse caso, às linhas cinéticas.

Perspectiva

Foi citado o paralelo entre quadrinhos e cinema mais de uma vez no decorrer dessa pesquisa. Não por menos, as duas formas de arte surgiram no início do século XX e, em muito, tangenciam-se. O desenvolvimento das histórias em quadrinhos nos mostrou que muito foi emulado do cinema no desenvolvimento visual das ações.

Assim como no cinema, os quadrinhos foram adquirindo inovações em planos e ângulos de câmera, aqui entendidos como “perspectiva”. Dessa forma, não só o requadro é usado para deliberar sobre o que o leitor irá presenciar ou não em uma cena, bem como a carga emocional atribuída a esse recorte. A composição do que é visto dentro do requadro, o plano escolhido e o ângulo do olhar também podem suscitar diferentes interpretações sobre o mesmo tema. Assim, podemos entender que a mais importante função da perspectiva é a de manipular a orientação do leitor, guiando sua leitura para um propósito narrativo específico.



9

FIGURA 7 - PERSPECTIVA

Desta maneira, se queremos criar a sensação de ameaça será escolhida uma visão de baixo para cima do objeto, ao passo que o contrário pode transmitir ao leitor uma sensação de que o perigo não é tão eminente assim (EISNER, 2010, p.90).

⁹ Fonte: EISNER (2010, p.89)

FORMATOS DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Como já discutido no decorrer dessa pesquisa, as histórias em quadrinhos, da forma mais próxima que conhecemos hoje, começaram a surgir no final do século XIX e no início do século passado (MOYA, 1996, p. 7). Desde lá, ela transformou-se de várias maneiras, de acordo com o veículo, formato e finalidade para a qual ela era concebida. Dessa maneira, destacaram-se alguns dos formatos, os quais serão citados a seguir. Will Eisner (2010), para fins de categorização, dividiu-as em prol da função a que elas eram utilizadas: *Entretenimento* ou *Instrução*.

Segundo Eisner (2010, p.136) as histórias em quadrinhos que tem função de instrução são, basicamente, os manuais e os *storyboards*. Os manuais podem ser de instrução técnica ou condicionadores de atitude. Os manuais de instrução técnica podem ser encontrados, por exemplo, nas aeronaves comerciais, indicando os procedimentos de emergência. Já os quadrinhos como condicionadores de atitude possuem um caráter pedagógico e são destinados a mudarem uma atitude ou comportamento. Ainda assim, Will Eisner (2010, p.141) afirma que, mesmo aqui, os principais elementos da linguagem dos quadrinhos estão presentes, entendendo que, tanto os manuais voltados para a o condicionamento de atitudes possuem características dos quadrinhos de entretenimento quanto os quadrinhos de entretenimento podem ser, por sua vez, agentes de mudança e condicionadores de atitude.

Já os *storyboards*, são cenas “imóveis” de um filme, utilizados para ajudar na futura captação das cenas. Diferentemente dos quadrinhos de entretenimento ou dos manuais, eles não são obras de “leitura” (por isso, dispensam os balões de fala). Aqui, é interessante notar de forma mais clara como a composição dos quadros da cena de um mesmo filme podem ser “divididos” em quadrinhos, mostrando o paralelismo entre essas duas formas de arte.

Os quadrinhos como entretenimento englobam as revistas de quadrinhos, as tirinhas, a página dominical, as *fanzines* e as *graphic novels*. Mais recentemente, formatos que não se encaixam em nenhum dos três anteriores podem ser vistos em

quadrinhos dos meios digitais, mas ainda estão na mesma categoria do *Entretenimento*.

De acordo com Franco (2008, p.37), a página dominical foi a primeira forma de publicação das histórias em quadrinhos modernas. Ela consiste de um espaço dentro de um jornal, uma página, encaixada nos suplementos que acompanhavam a publicação aos domingos. Neste espaço de somente uma página, o autor deveria desenvolver uma narrativa completa ou um capítulo desta.



FIGURA 8 - LITTLE NEMO IN SLUMBERLAND, EXEMPLO DE QUADRINHO EM PÁGINA DOMINICAL

As tirinhas (ou tiras de jornal) acompanham as páginas dominicais como uma das primeiras manifestações dos quadrinhos do início do século XX, e se tornaram muito populares em vários países. Edgar Franco (2008, p.38) as caracteriza pelo “formato horizontal composto por apenas uma coluna de quadrinhos enfileirados, na maior parte das vezes o número de vinhetas¹¹ fica entre 2 e 4, mas pode variar em alguns casos”.

Um dos formatos que alavancou as histórias em quadrinhos como mídia autêntica foram as revistas periódicas, ou *comic books*. Elas reuniam histórias seriadas de um ou mais personagens em exemplares que possuíam uma regularidade de veiculação (mensal, quinzenal, semanal). Elas possibilitavam um desenvolvimento maior da história e de seus personagens do que as tirinhas ou as páginas dominicais, pois traziam um número maior de páginas. Ganharam relevância mundial e tornaram-se sinônimos das próprias histórias em quadrinhos.

A evolução natural dos periódicos vendidos em bancas de revistas foi a novela gráfica, ou *graphic novel*. Geralmente, são obras com um acabamento melhor, publicadas em formatos que se assemelham ao dos livros e que contam uma narrativa completa, além de evocarem temas mais adultos.

O termo foi criado pelo artista americano Will Eisner para batizar um de seus trabalhos, a HQ *No Coração da Tempestade*, que visava atingir um público leitor mais refinado, sendo publicada no formato livro, com lombada quadrada e papel de maior gramatura, desvinculando-a do tradicional formato descartável dos *comic books*. (FRANCO, 2008, p.38)

Ainda na área das obras impressas, surgiram as *fanzines*, publicações independentes nas quais os fãs publicavam artigos sobre seus ídolos do mundo pop (personagens de quadrinhos, filmes, literatura). Quando essas publicações começaram a difundir o trabalho de quadrinhos de autores novos e ainda não publicados, criou-se uma alternativa de leitura às grandes editoras daquela época. Edgar Franco (2008, p.39), cita suas características principais como a liberdade de expressão, tiragens reduzidas, distribuição alternativa (correio) e experimentação.

¹¹ Palavra derivada do termo espanhol *viñeta*, usado para definir o quadrinho naquela língua. (FRANCO, 2008)

Seguem-se a esses formatos as experimentações entre as histórias em quadrinhos e vídeo, teatro e rádio, além das histórias em quadrinhos hipermidiáticas, as quais serão abordadas no próximo capítulo.

3.3. HQTRÔNICAS

CONTEXTO HISTÓRICO (O COMPUTADOR COMO FERRAMENTA)

Para falar dos quadrinhos na era digital, primeiro é necessário retomar um pouco da história desse meio nos anos 80 e 90 e sua passagem pelos anos 2000, a fim de entender como a transição desse meio do papel até a rede internet foi tomando forma com o passar do tempo.

De acordo com Edgar Franco (2008, p.53) as histórias em quadrinhos foram sempre concebidas para serem impressas. Essa intenção acabou por guiar a mente dos autores e a criação dos principais elementos dos quadrinhos tomou como base o suporte papel. Assim, podemos afirmar que toda a linguagem dos quadrinhos foi desenvolvida para ser lida em meios impressos, e todos os processos de criação seguiram esse mesmo caminho.

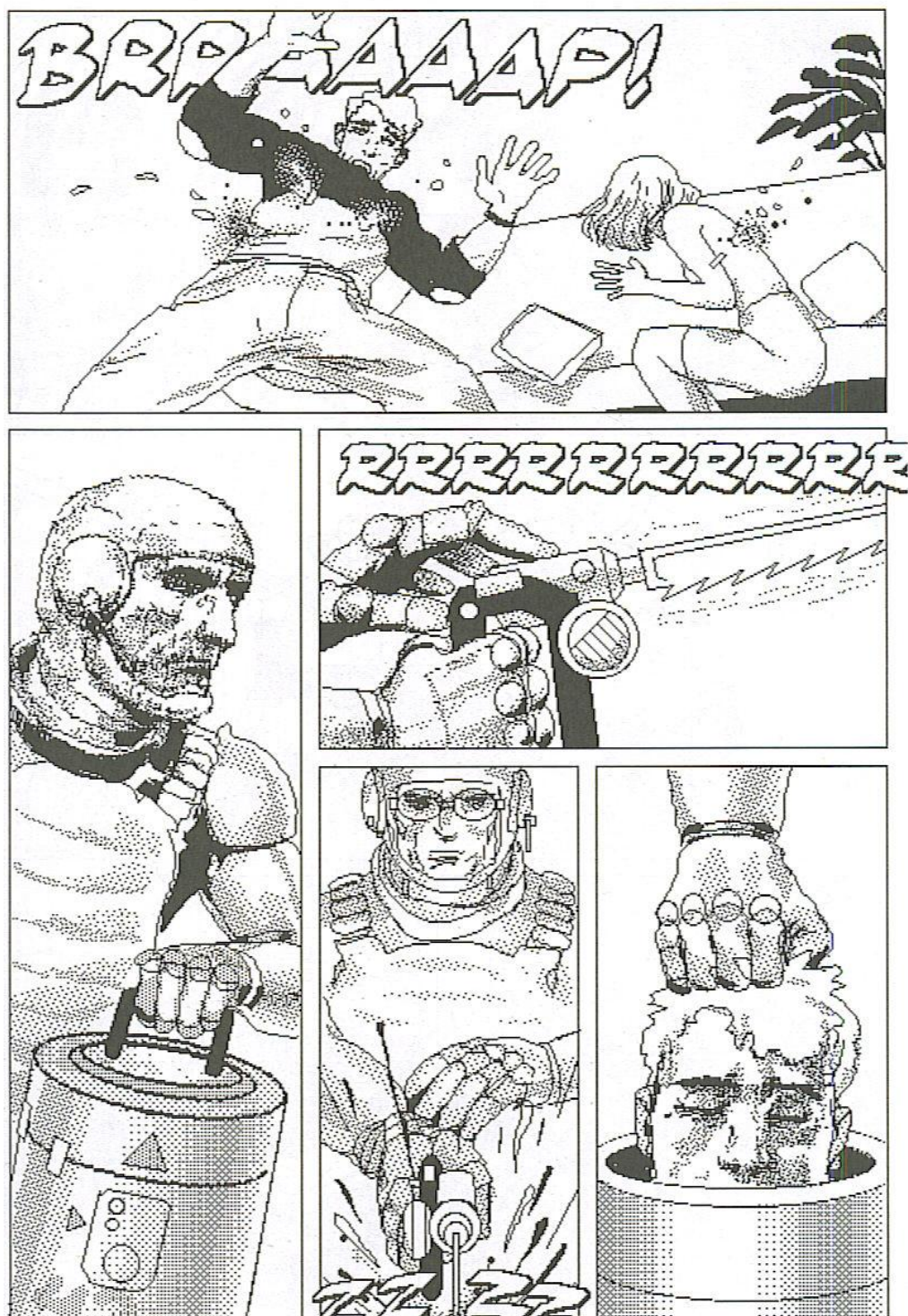
Assim, era necessário entender de que forma o processo de impressão poderia influir no resultado final da história em quadrinhos. Se a qualidade de impressão fosse baixa, como no caso das *fanzines* em seu início nos anos 50 e 60, seria necessário abdicar de meios-tons e cores, uma vez que eram produzidos originalmente em fotocopiadoras. A própria qualidade do papel era levada em consideração, para aplicação ou não de certos elementos gráficos nas histórias em quadrinhos.

Ainda de acordo com Edgar Franco (2008, p.54), esse panorama começa a modificar-se no final dos anos 80, com a chegada dos computadores pessoais, mais acessíveis tecnológica e financeiramente. *Softwares* gráficos também começaram a aparecer e a conquistar os artistas pelas facilidades de uso que possibilitavam.

Assim, o primeiro passo na transição do suporte papel para o computador foi o uso como ferramenta na criação de histórias em quadrinhos. Num primeiro momento, tivemos hibridização, ou seja, os artistas produziam em papel e digitalizavam para completarem o trabalho (experimentos com tipografia, cores e outras técnicas). Mas, ainda em meados dos anos 80, começamos a ver os primeiros trabalhos inteiramente produzidos em *software*. Isso significou uma profunda mudança de percepção no trabalho do artista. Ainda assim, o produto final era um trabalho impresso, mantendo-se o suporte tradicional de veiculação das histórias em quadrinhos.

A reprodutibilidade técnica seria, novamente, fonte de contestação da real condição da arte? Uma vez que o artista nunca segurou um lápis ou papel para desenhar algo, esse trabalho seria valorizado ou diminuído?

Um dos primeiros quadrinhos produzidos inteiramente usando o aparato eletrônico do computador foi a revista *Shatter*, um trabalho dos quadrinistas Mike Saenz e Peter Gillis, ainda no ano de 1984.



12

FIGURA 9 - SHATTER, HQ INTEIRAMENTE PRODUZIDA NO COMPUTADOR

Mas as primeiras incursões dos quadrinistas no meio digital foi tomada pela técnica, o que, por um tempo, foi um “desperdício” do potencial que o digital poderia trazer. Como afirma Scott McCloud:

¹² Disponível em: <http://goodcomics.comicbookresources.com/wp-content/uploads/2006/07/07-30-2006%2011;51;28AM.JPG>

Não surpreende, portanto, que a sensibilidade da arte dos traços a tinta e da reprodução mecânica dominasse os primeiros dias dos quadrinhos gerados por computador. Naturalmente, a sensibilidade dos desenhos a tinta sempre será relevante para obras reproduzidas em tinta. E mesmo a arte destinada à tela pode se beneficiar dos estudos dos grandes mestres, mas escolher os computadores como ferramenta primária da criação artística é escolher uma paleta de opções quase sobre-humana, e usá-la somente para imitar suas predecessoras é como caçar coelhos com um couraçado. (MCCLOUD, 2006, p.141)

O autor Scott McCloud (2006, p.141) ainda afirma que o universo a ser explorado das ferramentas de computação nas histórias em quadrinhos são inúmeros, visto que não estão ligados a limitações “analógicas”. Em 1990, o quadrinista Pepe Moreno cria uma HQ inteiramente produzida em computadores, a *Batman – Digital Justice*, a primeira vez que isso acontecia a um grande personagem da DC Comics.

Como já foi dito, havia ainda uma barreira a ser superada: o suporte. Mesmo a HQ de Pepe Moreno ainda fora inteiramente pensada e produzida para um suporte impresso. Se retrocedermos um pouco na nossa análise temporal, temos algumas experiências com vídeos produzidos a partir de croquis e imagens de histórias em quadrinhos nos anos 80 (FRANCO, 2008, p.80), mas foi somente nos anos 90 que um novo suporte surgiu para colocar de vez as histórias em quadrinhos no meio digital.

HQ-ROM (HQ EM CD-ROM)

Nos anos 90, o CD-ROM trouxe novas possibilidades gráficas, visuais e de interatividade para os artistas de histórias em quadrinhos, pois, pela primeira vez, toda a construção das histórias seria destinada à tela, e não ao papel. Todos os recursos possíveis à época poderiam ser incorporados na produção de uma história em quadrinhos: o aspecto interativo, os recursos multimidiáticos (animações e som), além da possibilidade de um uso de cores ilimitado e livre de preocupações com custos gráficos.

Muitos outros aspectos da produção de uma história em quadrinhos voltada inteiramente para a tela podem ser considerados, como desgaste de fotolitos e matrizes gráficas, uma vez que a gravação eletrônica desses dados permite inúmeras cópias idênticas ao original, o que também faz desaparecer a noção de “original da história” (FRANCO, 2008, p.80).

Os quadrinhos digitais em CD-ROMs apresentaram muitas variedades. Foram produzidos desde quadrinhos reproduzidos digitalmente com o simples comando de “avançar e retroceder” (o que é nada mais que um simulacro do passar analógico das páginas) até bibliotecas digitais com áudios, entrevistas, fotos e vídeos sobre o assunto. Aqui, a convergência midiática dava seus primeiros passos no mundo digital, entregando, num mesmo suporte, a possibilidade de consumir a história e mergulhar no contexto dela através de outros tipos de conteúdo que vinham como *features* do produto (FRANCO, 2008, p.89).

Aqui, um exemplo a ser considerado é *The Complete Maus*, de 1994. Nesta versão em CD-ROM da clássica novela gráfica *Maus*, de Art Spiegelman, o leitor tinha, além da história completa, horas da entrevista original que Art fez com seu pai, Vladek Spiegelman, animações em algumas cenas, trilha sonora, fotos e cartas originais, conteúdo extra para o expectador. Além de complementar a história, esses *features* ajudam na imersão do leitor.

QUADRINHOS NA INTERNET

Após as experiências pioneiras de quadrinhos totalmente produzidos para mídias digitais que tinham como suporte os CD-ROMs, outra forma de veiculação de trabalhos em quadrinhos desse tipo ganhou forma: os quadrinhos na Internet.

Desde os anos 80, algumas formas de “quadrinhos na internet” já começavam a se desenvolver. Em 1994, o autor Don Simpson lança o *Megaton Man*, história em quadrinhos online, veiculadas em seu próprio website, mas foi em 1995 que um os recursos de hipertexto e multimídias possibilitados pela internet foram pela primeira

vez explorados em uma HQ Online (FRANCO, 2008, p.107). O site *Argon Zark*, que veiculava a história em quadrinhos de mesmo nome, já apresentava *hyperlinks*, Gifs animados e algumas animações, numa HQ totalmente produzida em computadores. O trabalho *Impulse Freak* também merece destaque, pois foi um trabalho totalmente inovador, que funcionava de forma colaborativa e dava a opção do leitor de seguir, em cada tela, por dois caminhos na leitura da história.



13

FIGURA 10 - IMPULSE FREAK, QUADRINHO ONLINE E COLABORATIVO

A partir daí, muitos trabalhos foram desenvolvidos especificamente para a internet, com autores do mundo inteiro buscando utilizar as particularidades e possibilidades da hipermídia e das linguagens da programação para inserir novos elementos nos quadrinhos. Scott McCloud, autor citado durante essa pesquisa, foi um dos precursores no estudo de quadrinhos na internet utilizando animações, *hyperlinks* e tela infinita, conceito do qual falaremos a seguir.

¹³ Disponível em: <https://www.sito.org/cgi-bin/ifreak/>

Um dos pontos mais importantes na internet como meio, tanto para os autores de histórias em quadrinhos como para artistas no geral, é a ampliação do acesso dessas pessoas à publicação. Por meio de um computador, acesso à internet e *softwares* grátis, qualquer um consegue publicar sua história em quadrinhos e dar alguma visibilidade a ela, o que amplia não só o número absoluto de novas obras surgindo diariamente, como a preocupação com a experimentação, visto que os riscos financeiros de uma publicação que não se venda são muito maiores no meio analógico (excluindo-se os *fanzines*). Esses elementos combinados tornam possível o surgimento de obras que expandem a percepção do leitor (e do próprio autor) quanto às várias formas de se fazer quadrinhos voltados para a internet.

NOVOS ELEMENTOS DOS QUADRINHOS DIGITAIS

Como já foi dito, os meios digitais e a internet possibilitam a aplicação de novos recursos e elementos às histórias em quadrinhos, principalmente os de hipermídia. De acordo com Edgar Franco, a hipermídia pode ser descrita como sendo:

O conjunto de multimeios formado por uma base tecnológica comunicacional multilinear e interativa, sua estrutura inclui a informação rizômica representada por nodos não hierárquicos – conectados pelos *links* clicáveis que são acessados pelo navegador de acordo com decisões coordenadas por suas preferências. (FRANCO, 2008, p.144)

Ainda de acordo com Franco (2008), a hipermídia foi responsável por uma revolução na forma de produzir e consumir conteúdo, principalmente pela necessidade de interação de interação do receptor. Mais do que isso, agrega em si informações e faces de vários outros meios, como o rádio, o cinema, a televisão e até mesmo as histórias em quadrinhos. Assim, essa nova gama de possibilidades abriu portas para que os autores de histórias em quadrinhos pudessem criar histórias que se munissem de um ou mais dos elementos da hipermídia. Os principais elementos dessas histórias em quadrinhos hipermidiáticas são a animação, diagramação dinâmica, sons, tela infinita, tridimensionalidade, narrativa multilinear e interatividade. Baseado na pesquisa de Edgar Franco (2008), daremos

um panorama geral delas aqui, para que possam ser compreendidas em seus usos, possibilidades e limitações.

Animação

O universo das histórias em quadrinhos esteve desde muito cedo conectado com a animação. Em 1911, Winsor McCay, criador da série de quadrinhos *Little Nemo* fez um experimento que consistia numa breve animação desse mesmo personagem.

O autor Edgar Franco (2008), porém, nos leva para um caminho mais recente da ligação entre os quadrinhos e a animação. Nos anos 80, alguns experimentos que ligaram o vídeo e as histórias em quadrinhos já haviam sido feitas, mas o uso de animação como um elemento ganhou força nos anos 90, com o surgimento das histórias em quadrinhos para CD-ROM.

Franco (2008), em sua pesquisa, nos mostra alguns tipos diferentes de animações que são comuns em histórias em quadrinhos para meios digitais. Elas podem ser de um dos quadrinhos da página ou da cena, de um objeto animado que se sobrepõem à página, sequência paralela à narrativa principal ou ainda a animação do próprio requadro.

A animação de um dos quadrinhos da página ou da cena “pode ser a mais simples possível, como os piscas luminosos encontrados em várias páginas de *Argon Zark* (FRANCO, 2008, p.149)”. A estrutura básica em que as HQs apresentam esse tipo de animação costumam assemelhar-se com uma página de quadrinhos tradicional, com a diferença que com um clique sobre um dos requadros (ou automaticamente) uma animação isolada ocorrerá em um dos quadros, na tentativa de uma imersão maior do leitor na narrativa que está sendo contada.

Podemos encontrar também a segunda forma de animação na HQ para internet *Argon Zark*, a que nos mostra um objeto animado que se sobrepõe a página. Como Edgar Franco explica:

Geralmente trata-se de algum elemento conectado ao roteiro da HQ, como naves espaciais que atravessam as cenas em alguns dos quadrinhos e páginas do site *Argon Zark*, ou objetos no CD-ROM *Operation Teddy Bear*, apesar de serem mais simples e muitas vezes apenas decorativas, essas animações podem por vezes gerar um efeito tridimensional interessante e promover uma maior dinamicidade a ambientes e cenários. (FRANCO, 2008, p.150)

Em outro tipo de animação para histórias em quadrinhos eletrônicas, vemos sequências animadas paralelas à história principal. Geralmente, elas são acionadas com um clique, abrindo uma nova janela que se sobrepõem à tela anterior. De acordo com Franco (2008, p.150), seu maior efeito é quebrar a *gestalt* tradicional dos quadrinhos, transportando o leitor, momentaneamente, para outra mídia, assim elas acabam se conectando, mas não se hibridizando.

Quanto ao último tipo de animação citado, a animação do requadro, esta nos mostra o quadrinho de forma diferente de uma página de quadrinhos tradicional. Esse recurso pode “fazer com que alguns quadrinhos da página movam-se para fora dela, ou para outra posição na sequência ou ainda que deem lugar a outros quadrinhos (FRANCO, 2008, p.151)”. Também chamado de “diagramação dinâmica”, o que se faz aqui é dar vida ao requadro, tornando sua leitura mais agradável ou usando o recurso como elemento narrativo, ao invés de apenas passarmos as páginas inteiras da história em quadrinhos com o toque de um botão, a diagramação dinâmica faz com que possamos ler a história requadro a requadro, ou ainda mostrando uma animação numa certa cena para aumentar o ritmo de leitura ou diminuí-lo.

Para o autor Scott McCloud (2006), fragmentar os requadros da maneira como citamos acima pode tirar uma de suas maiores características, que é a de estabelecer no espaço entre um requadro e outro, o chamado “vão”, uma conexão espacial e temporal, transformando a dinâmica em algo quebradiço e tirando algo do ritmo de leitura que as histórias em quadrinhos possuem.

Sons

Em primeiro lugar, temos que considerar dois tipos de usos do som nas histórias em quadrinhos eletrônicas: a trilha sonora e os efeitos sonoros. Assim

como no cinema, a trilha sonora pode servir para pontuar cenas e imergir o espectador/leitor no clima da narrativa. Mas, quando tratamos de histórias em quadrinhos, sabemos que o leitor possui o controle do ritmo de leitura, diferente do cinema. Dessa forma, torna-se difícil usar uma banda sonora que acompanhe o ritmo de leitura dos quadrinhos, visto que cada leitor tomará o tempo que achar necessário entre um requadro, sequência ou página e outro.

O autor Edgar Franco (2008, p.154) nos mostra que algumas histórias em quadrinhos criadas para os meios digitais muniram-se de outro artifício para a aplicação de trilha sonora. Dividindo o espaço em capítulos ou cenas, pode-se inserir uma trilha sonora que pontue o ambiente geral de determinada parte da história, em *looping*. Assim, o leitor não se apressará ou se adiantará ao ritmo, mas entrará no clima genérico que a música poderá passar.

Os efeitos sonoros, por sua vez, podem ser comparados ao seu relativo nas HQs impressas, a onomatopeia. Entretanto, um não anula o outro, podendo coexistir. Outro paralelo que pode ser feito são as dublagens que sobrepõem ou substituem os balões de fala. Da mesma forma que os balões de fala, as dublagens gravadas também servem para pontuação do tempo transcorrido entre uma fala e outra, assim também pode ser com os efeitos sonoros onomatopeicos. Vale ressaltar que os efeitos sonoros podem sofrer do mesmo problema que já foi constatado no parágrafo acima, o ritmo do leitor. Por isso, muitos autores de quadrinhos eletrônicos preferem que o leitor clique e acione o comando dentro do quadrinho para que o som seja revelado.

Tela Infinita

As histórias em quadrinhos em suporte de papel, na maioria das vezes nos apresentam uma página composta de um ou mais requadros formando uma sequência entre si. Mas se estamos falando de uma tela digital, como a de um computador e, mais recentemente, *tablets* e *smartphones*, como a página de quadrinhos pode ser reproduzida?

Uma das maneiras mais fáceis é a transposição simples das páginas, com comandos que permitem avançar ou retroceder nelas.

Scott McCloud (2006, p.217) faz um paralelo entre as telas de computadores e as primeiras pinturas rupestres. Como não havia o suporte papel, se eles quisessem contar uma história temporalmente espaçada, buscariam paredes maiores em suas cavernas. Mas quando falamos do ambiente digital, o limite dessa tela pode ser expandido de muitas maneiras, tanto horizontalmente quanto verticalmente. Assim:

A página é um artefato da imprensa, não sendo mais intrínseca aos quadrinhos do que os grampos ou a tinta da índia. Uma vez libertados dessa caixa, alguns levarão consigo o formato dessa caixa, mas os criadores gradualmente esticarão os membros e começarão a explorar as oportunidades de design de uma tela infinita. (MCCLOUD, 2006, p.222)

Por isso, entendemos que a limitação gráfica e impressa da página não precisam ser barreira para a diagramação dos quadros dentro de uma tela digital, visto que, nelas, podemos rolar infinitamente de modo vertical ou horizontal, ou ainda num misto dos dois, em formato de “escada”.

A tela infinita é uma possibilidade que já é adotada por muitos quadrinistas da internet, e traz consigo uma visão diferente da tela digital não como um contêiner único e imutável, mas como um espaço infinito de criação que pode, ao mesmo tempo, emular os códigos de leitura das revistas e quadrinhos e explorar novas formas de se ler e produzir quadrinhos para formatos digitais.

Interatividade

As histórias em quadrinhos produzidas para meios digitais, tanto as que eram produzidas para CD-ROM quanto as que surgiram já na era da internet, possuem uma semelhança entre si: a maioria apresenta certo nível de interatividade.

Essa interatividade pode ser da mais simples possível, como as que dão a opção ao leitor somente de avançar ou retroceder páginas quanto as mais complexas, que permitem que o leitor tenha acesso de narrativas multilíneas e paralelas.

Mas, de acordo com Franco (2008, p.166), a mais complexa forma de participação, ou seja, interatividade é aquela em que o leitor pode colaborar ativamente, tornando-se co-criador da história. Mais do que decidir por um caminho e outro, aqui temos a possibilidade de uma construção ininterrupta de uma ou mais histórias em quadrinhos, como no caso de *Impulse Freak*:

Uma HQ coletiva onde cada quadrinhista contribui com um trecho da narrativa e o leitor pode optar entre um dos quatro caminhos possíveis, dois que levam ao passado da narrativa e dois ao futuro. (FRANCO, 2008, p.166)

Por fim, é necessário entender que a interatividade, mesmo com tantas maneiras de se apresentar nas histórias em quadrinhos eletrônicas, não é somente um exercício de forma, mas deve estar intimamente ligado à narrativa para que seu sentido possa favorecer, e não ocultar, a narrativa da história em quadrinhos.

QUADRINHOS ANIMADOS

Aqui, vale também falar de outro tipo de história em quadrinhos, o *motion comics*, ou quadrinhos animados. Os quadrinhos animados são um exercício de animação audiovisual no qual a estética dos quadrinhos está muito presente. Assim, os elementos da linguagem dos quadrinhos são apresentados: o balão, onomatopeias gráficas, o requadro. Outros são inseridos, como a trilha e efeitos sonoros, diálogos gravados. De modo geral, os quadrinhos animados mostram

imagens estáticas em movimento (os requadros ou elementos dele) de modo a formar uma composição muito semelhante a dos quadrinhos, mas num formato de animação. A diferença de um quadrinho animado para as histórias em quadrinhos digitais com animação pode ser entendida a partir do viés do controle do olhar do leitor.

De acordo com Eisner (2010, p.40), diferentemente do cinema ou do teatro (ou dos quadrinhos animados) é que o espectador não pode ver o quadro seguinte, ou o anterior, pois este já foi passado na tela. Já nos quadrinhos, o autor pode apenas guiar o olhar do leitor através dos elementos da sua linguagem (o formato e a posição dos requadros, por exemplo, convenção de leitura etc.) para que a leitura siga, é uma cooperação voluntária entre o leitor e o autor própria das histórias em quadrinhos.

3.4. O GÊNERO DA FICÇÃO CIENTÍFICA

A importância da ficção científica como gênero literário parte do pressuposto de que a leitura de um mundo ficcional distante da realidade atual pode despertar no leitor questões sobre o cotidiano comum.

A forma da ficção científica carrega em seu cerne o pressuposto do elemento fantástico, o elemento responsável pelo rompimento com o real. Porém, as questões trabalhadas pelo gênero são aquelas que rompem com o real na intenção não de meramente divergir dele, mas de desenvolvê-lo por meio de extrapolações. (TEIXEIRA, 2010, p. 11)

Assim, esse gênero literário mostra-se como um campo rico para desenvolvimento de narrativas que pretendem elucidações sobre o futuro, mais ainda, ele torna-se terreno fértil para que formas narrativas incomuns, como as histórias em quadrinhos hipermidiáticas, por exercer, assim como esse tipo de histórias em quadrinhos, uma ponte entre o comum e o extraordinário.

A ficção científica é um gênero literário que atingiu maturidade no início do século XX. E, para entendermos do que se fala quando é atribuída a alguma obra tal classificação, precisamos entender o que o conceito dessa expressão nos revela. De

acordo com Cardoso (2003, p.5), a nomenclatura foi utilizada prioritariamente por Hugo Gernsback, no editorial do primeiro número da *Science Wonder Stories*, em 1929, apesar de várias obras que possuem características atribuídas a ficção científica já existissem a esta altura.

Como gênero literário, a ficção científica configurou-se plenamente na segunda metade do século XIX, quando certas condições surgidas em diferentes momentos se reuniram. Ela supõe uma visão de mundo marcada pela ciência e pela consciência da mudança, tanto social quanto tecnológica. (CARDOSO, 2003, p. 13)

Ainda segundo Cardoso (2003, p.5), a ficção científica ganhou muitas definições ao longo de sua história. Na Grã-Bretanha, elas chegaram a assumir uma nomenclatura diferente, sendo chamadas de *Romance Científico*. Mas foi nos Estados Unidos onde se consolidou a expressão que viria a designar essas obras, a ficção científica. Em seu manifesto para a *Astounding Science-Fiction* (a mais conhecida revista a abordar o gênero), John. W. Campbell Jr. definiu-a como uma literatura próxima a ciência no sentido metodológico, uma vez que, a partir da ciência contemporânea, a ficção científica se mune de extrapolações para levantar suscitações acerca de um futuro desconhecido para a humanidade.

Dessa maneira, o olhar sobre o futuro seguiu como um dos principais pontos da ficção científica. Porém, é válido questionar se somente o futuro seria casa para as obras de ficção científica. O autor Ben Bova (*apud* CARDOSO, 2003, p.8) nos dá indicações da impossibilidade de se escrever sobre o futuro e que, na realidade, os escritores apenas usariam de situações futuristas para iluminar os problemas ou situações da atualidade. Por isso é importantíssimo um olhar sobre as obras de ficção científica que se situam no passado, pois seria ele tão imensamente rico e campo quase tão fértil como o futuro para o gênero da ficção científica.

Assim, podemos começar a entender o que o gênero da ficção científica é capaz de abarcar a partir do seguinte comentário do autor Ben Bova: “Quando eu falo de ficção científica, quero dizer uma ficção em que algum elemento de ciência ou tecnologia futura seja tão integral à narrativa, que esta entraria em colapso se o elemento científico ou tecnológico fosse removido” (BOVA, 1993, p. 293).

Então, de que forma a ficção científica pode ser definida em seu espaço dentro a literatura? Ciro Flamarion Cardoso (2003, p.12) nos coloca o gênero fantástico para contrapor o que definimos como ficção científica. Uma vez que o fantástico também utiliza da verossimilhança para situar o leitor numa situação extraordinária, mas sem a necessidade de uma explicação lógica (deixando espaço para o mágico, o inexplicável, como elemento a se causar estranhamento e sedução) cabe à ficção científica apoiar-se nas leis naturais ou cientificamente plausíveis para realizar um deslocamento dessa verossimilhança, levando o leitor a crer que o estranhamento possa, em algum lugar do tempo ou espaço, vir a tornar-se real. Em outras palavras:

A ficção científica, porém, não é “mágica”, é “mítica”: ela se instala num aspecto da norma socialmente aceita - a ciência ou a aparência dela - e, a partir desse lugar, finge responder às questões que a ciência da época em que a obra é realizada não sabe resolver. No interior das obras de ficção científica o que se tem é uma ficção de ciência, uma ciência virtual ou imaginária, mesmo se às vezes misturada com elementos científicos autênticos. (CARDOSO, 2003, p. 12)

O autor Isaac Asimov (1984) prefere usar um termo muito mais geral – a ficção surrealista – que abarcaria campos mais extensos, tratando de fatos que não se inserem em ambientes sociais como conhecemos hoje e que jamais existiram em épocas anteriores. Na Ficção Científica, o que se percebe é que tais fatos passam a ser aceitos como derivados do nosso ambiente social, “mediante a adequadas mudanças ao nível da ciência e tecnologia” (ASIMOV, 1984, p. 16).

Seguindo por este campo, é interessante notar também as maneiras com as quais a ficção científica consegue tomar seu espaço no imaginário coletivo, o que podemos entender como os principais temas da ficção científica. Assim, podemos citar alguns dos mais importantes, como falar de *Utopias e Distopias*, que trata de situações nas quais uma sociedade perfeita ou em ruínas serve como cenário e faz parte do enredo; as histórias de *Futuro ou Passado Alternativos* que buscam mostrar erros ou acertos pelo deslocamento temporal de suas narrativas; *Busca Por Contexto*, nas quais procuramos entender por meio de alguma especulação científica o propósito humano ou a própria existência da vida; *Inteligências Artificiais* que tratam da relação do homem com seres criados artificialmente tão ou mais

inteligentes que eles e as histórias de *Outros Mundos*, *Outros Seres* que abordam possíveis encontros da humanidade com alienígenas ou planetas estranhos (CARDOSO, 2003).

Além da literatura, o gênero atingiu outros meios, tornando-se presença constante em cada um deles. O cinema é um dos exemplos mais claros.

A esse conjunto de artistas, filósofos e cientistas, unem-se obras de ficção científica cinematográfica e literária, desde romances consagrados como *2001 – Uma Odisseia No Espaço*, de Arthur C. Clarke; *Solaris*, de Stanislaw Lem, e obras de Isaac Asimov como *O Homem Bicentenário* que refletem sobre os conceitos de homem e máquina, até películas americanas da atualidade como *Matrix*, dos irmãos Larry & Andy Wachowski, que apresenta um mundo futuro obscuro dominado por máquinas que escravizam a humanidade [...]. (FRANCO, 2008)

No rádio, o locutor Orson Welles conseguiu assustar uma fatia assustadoramente grande dos ouvintes de uma rádio dos Estados Unidos ao dramatizar a obra *A Guerra dos Mundos*, de H. G. Wells.

Nos quadrinhos, a Ficção Científica também já conseguiu estabelecer o seu território. Desde os anos 1930, período áureo das Histórias em Quadrinhos, as narrativas que se debruçavam na ficção científica já se popularizavam. Alex Raymond, o autor da série *Flash Gordon* foi um dos pioneiros a inserir elementos da ficção científica nas histórias em quadrinhos. Apesar de usar mais de elementos ficcionais do que ciência de fato, já se podia ver a extrapolação do real, projeções sobre o futuro e um pouco dos temas de conquista de outros mundos e o contato com seres alienígenas.

O francês Jean Giraud, que teve bastante reconhecimento sob o pseudônimo de Moebius também foi um dos autores que escolheram a ficção científica como casa para suas obras, além de ter contribuído para o tema com a revista *Metal Hurlant*. Seus desenhos, sempre extrapolados, faziam uma ponte entre o conhecido e o desconhecido, mostrando que a ficção científica é lugar de experimentação não só narrativa, mas também visual (MOYA, 1996, p. 208).

Mais recentemente, pudemos assistir à criação de um verdadeiro universo ficcional que fixa suas garras fortemente na ficção científica. O autor nacional Edgar Franco criou uma base narrativa, o mundo da *Aurora Biocibertecnológica*. Assim, o autor não só pôde extrapolar as convenções do real e cotidiano, mas também lançar questionamentos sobre o seu próprio universo ficcional. Isso fica mais claro quando o autor começa a delinear as bases sociológicas da *Aurora Biocibertecnológica*:

Nessa sociedade planetária convivem três instâncias básicas de seres: os Tecnogenéticos – frutos da hibridização entre humanos e animais permitidas pelo avanço tecnológico (entre eles seres que possuem mais memebros, ou são hermafroditas, etc); os Extropianos – organismos pós-humanos e abiológicos, resultado do transplante (*upload*) da consciência humana para máquinas/*chips* de computador (eles conseguem perpetuar infinitamente sua “vida” através desse mecanismo; e, finalmente, os Resistentes – em menor número e em extinção, são os poucos que ainda resistem à hibridização ou ao extropianismo, são seres humanos no sentido tradicional. (FRANCO, 2008).

Portanto, fica mais fácil entender as dimensões que a ficção científica pode tornar, aumentando a realidade e desenhando projeções do que um futuro distante nos poderia trazer. Mais ainda, esticando uma versão da realidade que vivemos, uma vez que a biotecnologia, a inteligência artificial e os limites da ciência são conceitos mais do que atuais.

Outra iniciativa que une ficção científica e histórias em quadrinhos são as clássicas histórias do *Astronauta*, personagem do famoso Maurício de Sousa. Ainda nos seus gibis mais antigos, já era possível presenciar o contato do herói com vida extraterrestre, exploração de novos mundos e o avanço da tecnologia. Mas, novamente aqui, o paralelo entre o ficcional e situações do cotidiano mostra-se como tema fundamental da narrativa. De forma mais amadurecida, o autor Danilo Beyruth fez uma releitura para o selo *Graphic MSP* do personagem de Maurício de Sousa, dando a ele traços, trama e personalidade adulta, tudo isso em duas Novelas Gráficas, *Magnetar* (2012) e *Singularidade* (2014).

Com isso, podemos entender o quão atual e pertinente a Ficção Científica é nas narrativas, de forma geral, e nas histórias em quadrinhos, de maneira específica.

3.5. DESENVOLVIMENTO DO PRODUTO

A decisão de produzir um roteiro de história em quadrinhos para meios digitais se deu pela vontade de experimentar as possibilidades do formato sem, no entanto, chegar ao produto final, o que num primeiro momento poderia levar mais tempo que o disponível para realização desse projeto.

Após o estudo acerca da origem dos quadrinhos e sua linguagem e das possibilidades que o universo dos quadrinhos eletrônicos possibilita, foi realizada uma breve pesquisa sobre o que é o gênero literário da ficção científica e quais suas características principais. Por fim, após uma busca por modelos de roteiro que pudessem se adequar a forma narrativa proposta no produto que acompanha essa pesquisa, finalmente o roteiro para “Espaço em Branco”, um exercício de histórias em quadrinhos para o meio digital, pôde ter início.

A escolha do gênero ficção científica se deu pelas possibilidades de extrapolação que esse gênero oferece, podendo estabelecer uma ponte metafórica com as próprias possibilidades das HQs eletrônicas. Um mergulho em filmes e livros clássicos da ficção científica também foi necessária para que as principais características desse gênero ficassem mais claras.

Assim, foi possível iniciar o processo de produção da história que seria contada. De acordo com Doc Comparato (1995, p.22), a primeira parte da construção de um roteiro é a ideia, o exercício de imaginação de um acontecimento cuja importância desperte no roteirista a vontade de escrever um relato sobre aquilo. Porém, a ideia só se sustenta se claramente houver um conflito, algo de surpreendente, incomum, que vá despertar interesse em quem estiver diante dessa história. Essa foi a primeira etapa na produção do roteiro de “Espaço em Branco”, a ideia geral da história que viria. A primeira versão da ideia foi a seguinte:

Uma astronauta viaja para encontrar um fenômeno desconhecido com o seu parceiro. Mas quando ele morre num acidente, a culpa a consome e ela, de alguma forma, viaja no tempo.

A ideia chegou com certa confusão, mas após alguns tratamentos, a versão final pôde ser descrita da seguinte forma:

Uma astronauta acorda no espaço sem saber se viajou 30 anos no passado ou se está alucinando.

O próximo passo na construção do roteiro é escrever o *storyline*. O *storyline* é um resumo geral de todos os acontecimentos importantes do roteiro, geralmente escritos em seis linhas, em média. Ela servirá de base para o roteiro, sem ser absoluto ou imutável. É uma forma de entender se a ideia e o conflito sustentam-se com início, meio e fim totalmente claros.

Para o desenvolvimento do roteiro de “Espaço em Branco”, foi desenvolvido um *storyline*, depois de várias tentativas e exercícios de síntese e coerência. Ao final, o resultado foi o seguinte:

Uma astronauta está voltando a Terra depois de um ano estudando um estranho fenômeno próximo a Saturno. Porém, ao acordar do sono criogênico, ela se vê numa nave diferente, 30 anos no passado e com outro tripulante. Quando ele afirma que ela sempre esteve lá, ela entra num dilema: acreditar nele e continuar ali ou em suas memórias e fugir? Eles brigam e ela foge para reencontrar o fenômeno que ela acredita que a levou a esse passado alternativo, acreditando que assim poderá voltar ao seu tempo. Por fim, ela escapa num módulo, sem sabermos se o fenômeno mandou-a para uma realidade alternativa ou se ela perdeu o juízo.

Com essas etapas concluídas, o próximo passo na construção do roteiro para “Espaço em Branco” foi uma biografia dos personagens principais. Destinamos uma biografia para a protagonista, um pouco mais extensa e com mais detalhes, e outra para o astronauta coadjuvante, para entendermos sua personalidade e motivação. Porém, foi notado que o mote da história envolvia duas linhas paralelas de tempo,

com duas personagens diferentes. Assim, uma biografia paralela da protagonista foi elaborada, para que, durante a produção do roteiro, não nos perdessemos nos detalhes temporais da narrativa.

Com isso pronto, a próxima etapa era a produção do roteiro em si. Para tanto, foram consultados dois modelos de roteiro, o do autor Doc Comparato (1995, p.380) e o do quadrinista Will Eisner (2010, p.135). O primeiro é um modelo tradicional de roteiro para obras audiovisuais, já o segundo, é voltado para as histórias em quadrinhos. Como aqui estamos lidando com uma história em quadrinhos produzida para meios digitais, principalmente pensando na tela infinita, liberta dos limites da página impressa, o modelo utilizado como base foi o cinematográfico. Para sinalizar interpolações sonoras, efeitos de animação ou interatividade, uma indicação era colocada logo após a descrição da cena. Os planos de cada cena foram descritos, porém, para guiar o futuro artista na transposição do roteiro para os desenhos que irão compor a narrativa. Como no excerto abaixo do roteiro:

CLOSE-UP: Iris abre os olhos.

POV, Panorâmica Vertical, Cima para Baixo: Vemos uma tela em branco que, quanto mais vamos descendo com a barra de rolagem, mais revela o teto da nave. Conforme vamos descendo a barra de rolagem, enxergamos o movimento dos olhos de Iris até o limiar de onde se pode enxergar deitada.

Indicação Sonora: A partir daqui, uma música começa a tocar, abafada, ao fundo.

CLOSE-UP: Iris fecha os olhos.

Desse modo, conseguimos mostrar não por quadros, mas por tomadas, as ações que acontecem na narrativa. Além disso, as indicações sonoras e de interatividade aparecem descritas por cada plano, para garantir liberdade de tela para o artista sem deixar as indicações de recursos permitidos pela hipermídia soltas e inseridas ao acaso.

Depois, um breve *storyboard* do primeiro capítulo foi produzido, de modo a guiar o artista que irá desenhar a história. Para o caso de “Espaço em Branco”, que possui elementos hipermidiáticos, algumas anotações extras foram incluídas nesse processo.

Como resultado final, foi produzido um roteiro que, assim como as histórias em quadrinhos eletrônicas, é um híbrido. Apesar de seu caráter cinematográfico, as indicações hipermidiáticas são claramente produzidas para as telas de computadores, *tablets* e *smartphones*.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Apesar de ser uma forma de arte tão antiga quanto o cinema, os quadrinhos, por muito tempo, tiveram um lugar menor dentre as manifestações de arte. Foi somente com as novelas gráficas de Will Eisner e com o prêmio Pulitzer que *Maus* ganhou que os quadrinhos começaram a receber outro olhar da crítica e do público.

Porém, nos últimos anos, o mundo assistiu a uma grande transformação nesse panorama. Artistas brasileiros e internacionais provaram que os quadrinhos são espaço de manifestação artística autêntica e em nada pode ser considerada menor que outras formas de arte.

No campo das histórias em quadrinhos produzidas para meios digitais, muitas obras surgiram, levando os quadrinhos a outro nível de imersão e contato com os leitores, principalmente pelo uso de recursos da hipermídia e experimentações nessa área, mas ainda há espaço para que muito de novo seja produzido.

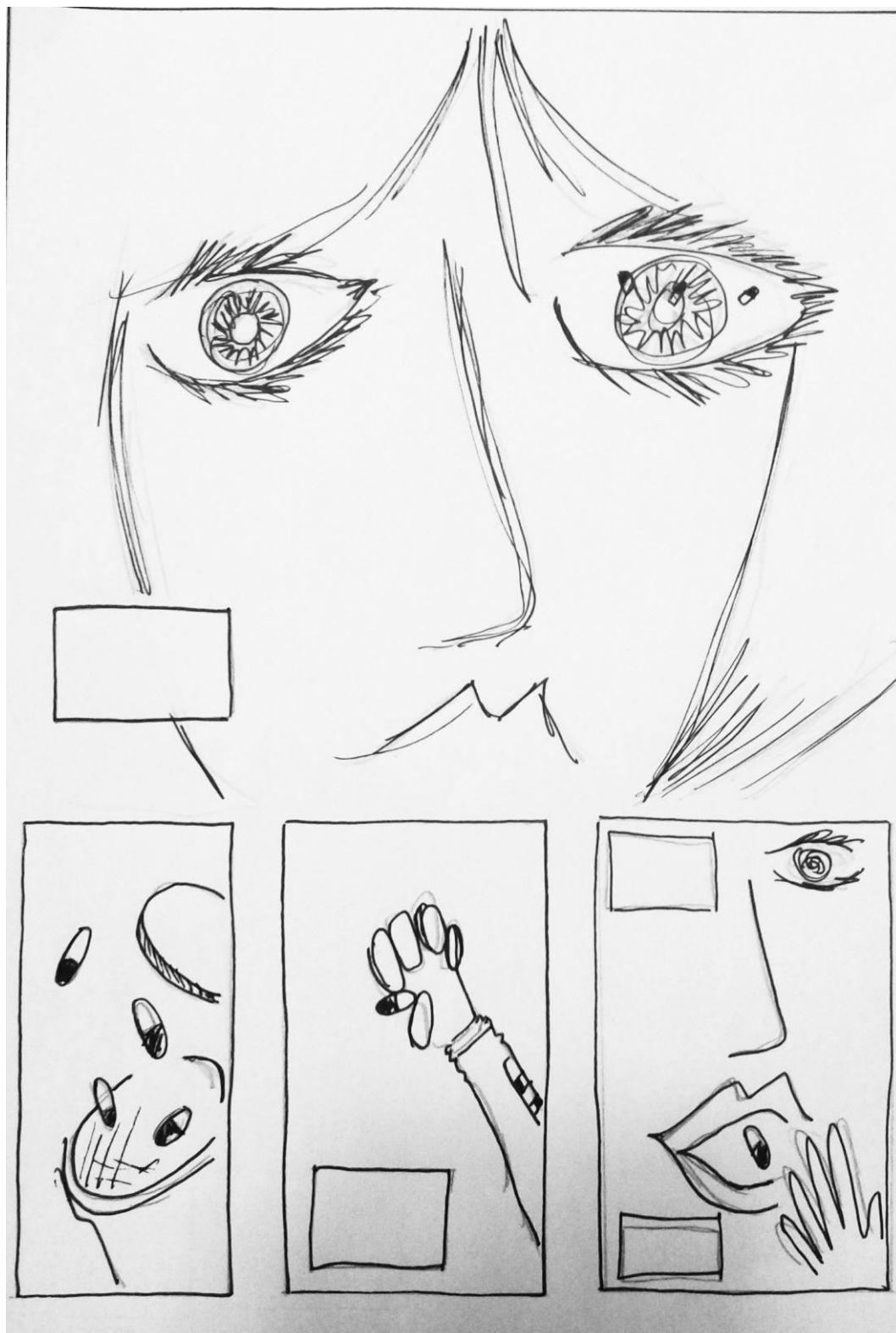
A pesquisa envolvida nesse trabalho foi importante para o entendimento dos principais pontos de conexão entre as histórias em quadrinhos tradicionais e aquelas produzidas para as mídias digitais. Mais do que isso, ajudou a entender as possibilidades que essas novas mídias podem oferecer para as histórias em quadrinhos, usando de um, alguns ou muitos dos recursos hipermidiáticos possíveis. Há também a relação que o gênero da ficção científica tem com as histórias em quadrinhos eletrônicas, campo rico para experimentações e elucidações acerca da tecnologia.

Se por um lado foi notado que o uso excessivo de recursos hipermidiáticos pode ofuscar a linguagem dos quadrinhos, a aplicação desses elementos de forma ponderada e com a intenção de servir à narrativa proposta pode render trabalhos verdadeiramente ricos e inteligentes.

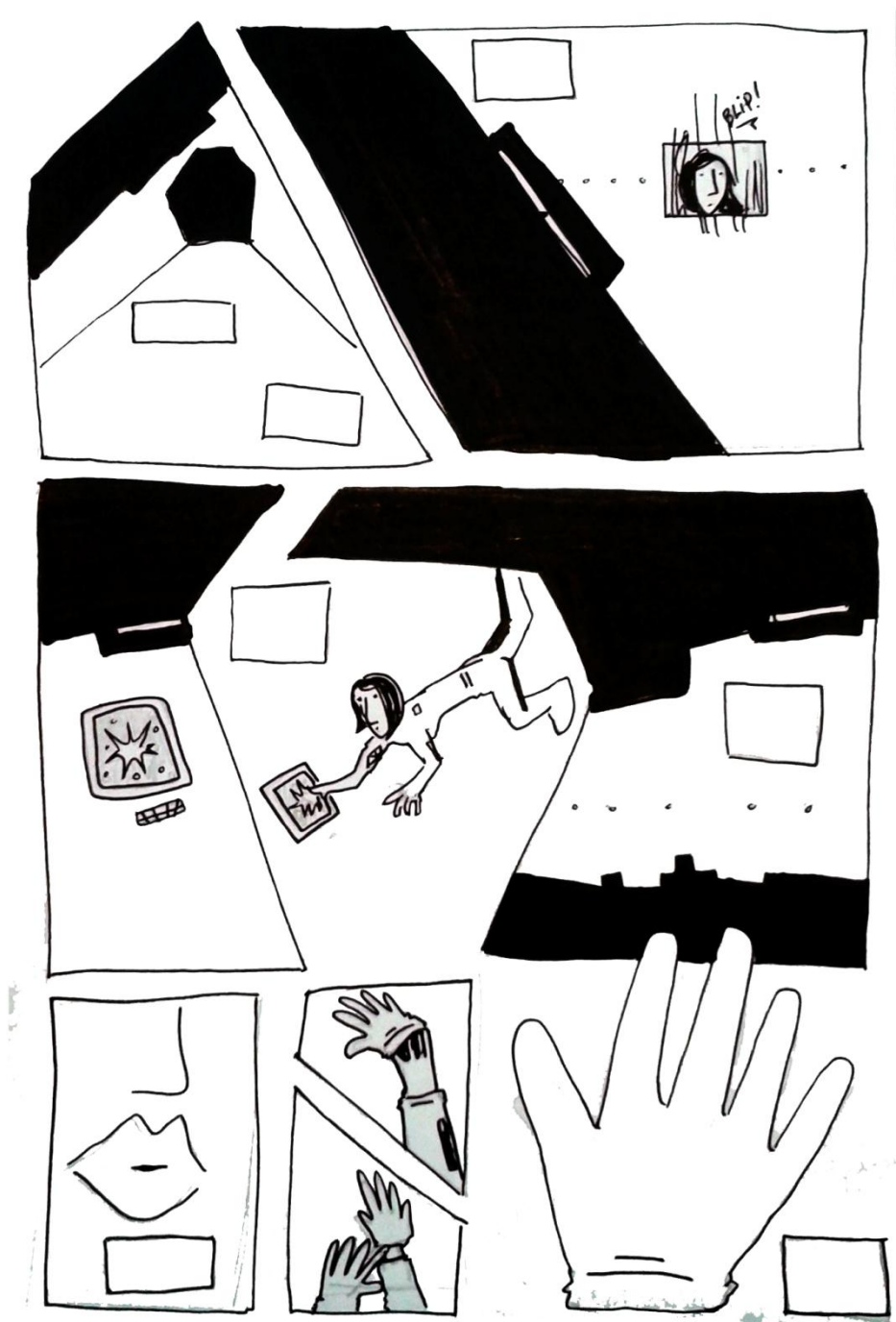
Produzir um roteiro de uma história em quadrinhos para meios digitais foi um trabalho interessante, à medida que pode ser um exercício de ligação entre o modo tradicional de se produzir um roteiro e a adição dos recursos hipermidiáticos que as

novas mídias possibilitam. Principalmente, no processo de entender como o uso desses recursos pode estar servindo à narrativa, introduzindo uma nova camada de imersão para o leitor, mas sem ofuscar a linguagem dos quadrinhos nem a narrativa em si.

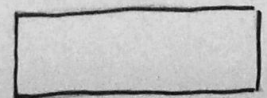
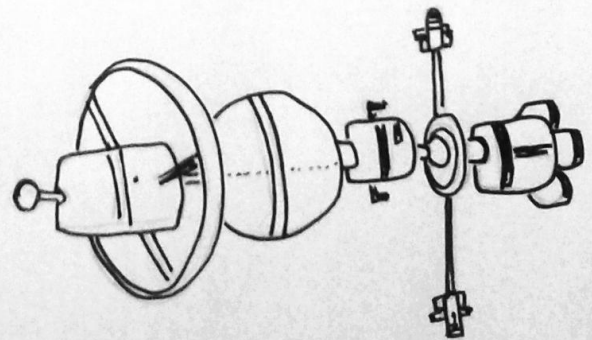
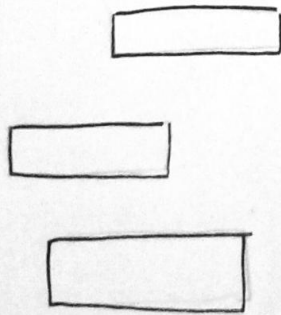
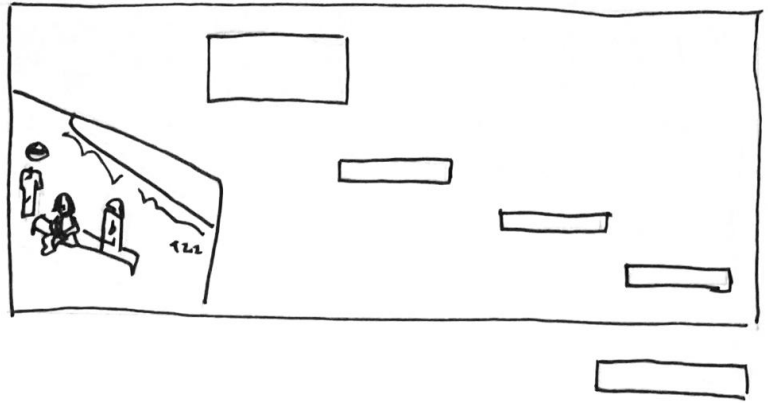
5. ANEXO – STORYBOARD

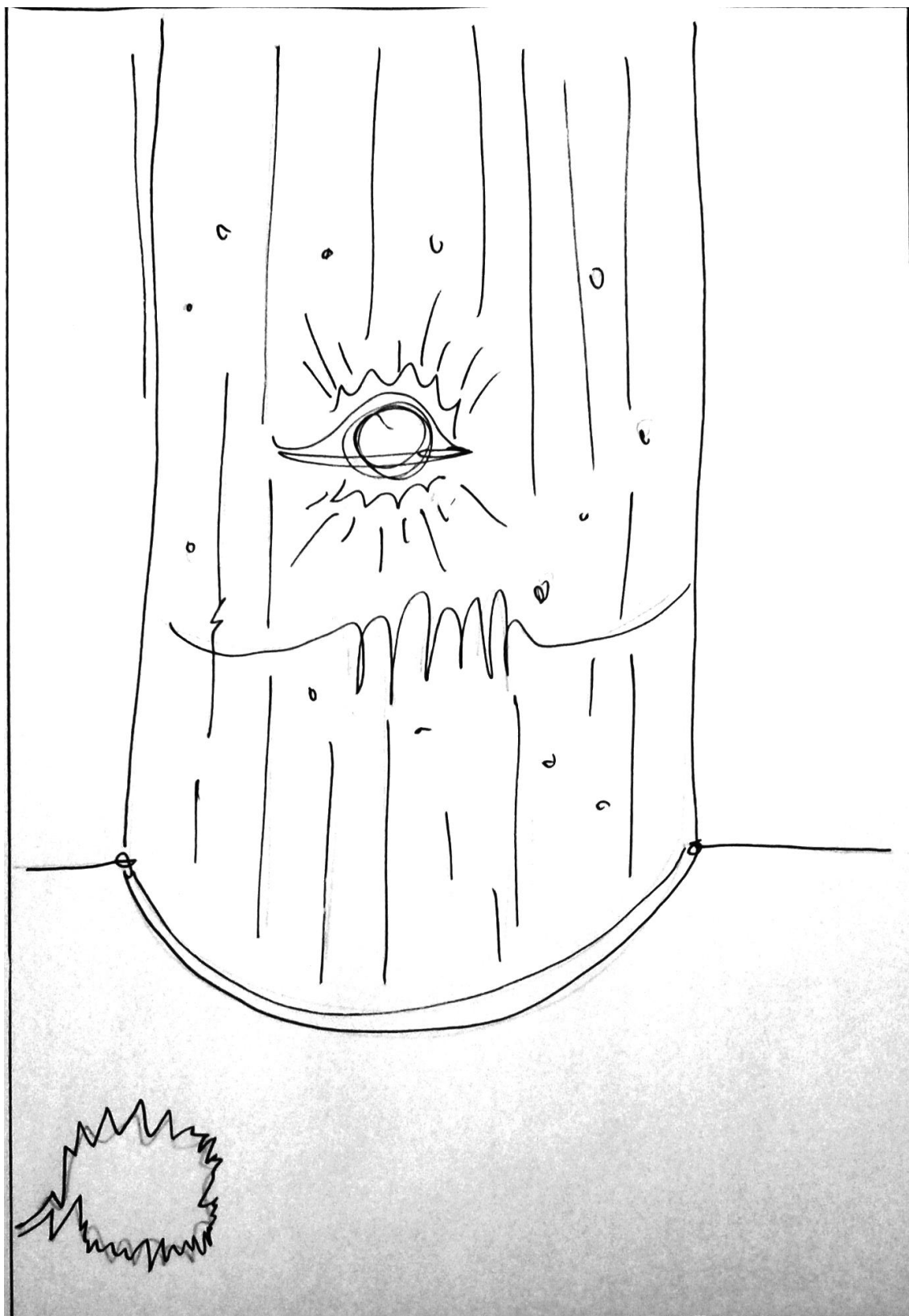


No primeiro e no Segundo quadro, as pílulas estão com um efeito de animação, num movimento contínuo que simula flutuação.

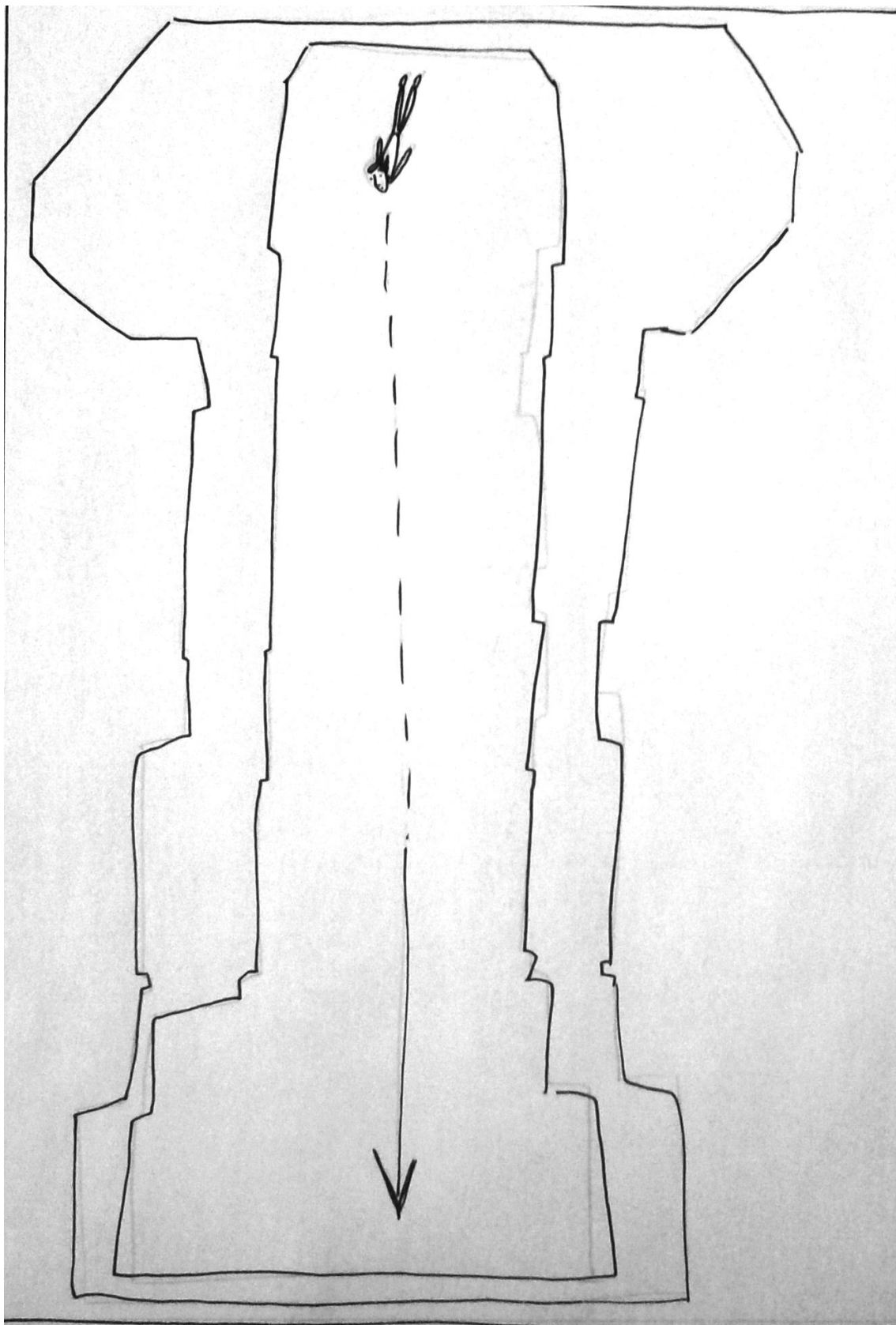


No Segundo quadro, uma luz está piscando no monitor que vemos na parede. Ao clicar no objeto, ele abre uma janela do tipo *lightbox* com informações sobre a personagem principal.

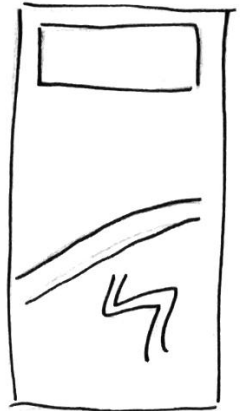
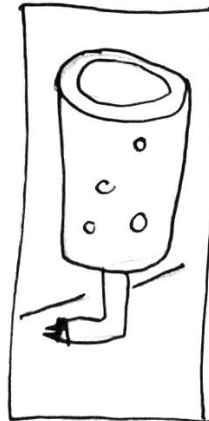
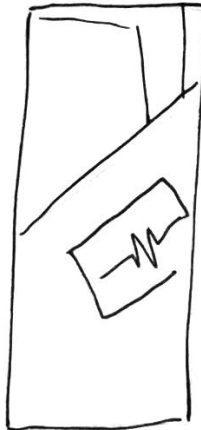
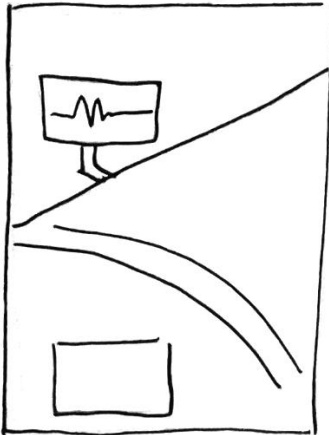
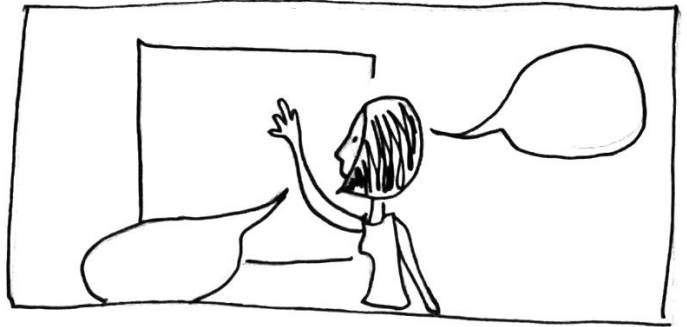
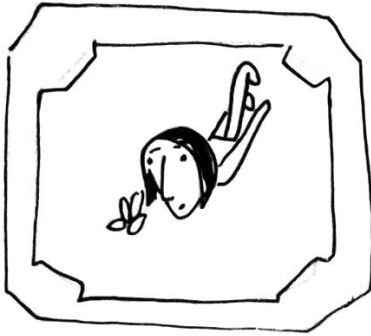




No holograma com o fenômeno o objeto torna-se clicável, abrindo outro lightbox com algumas informações sobre o Espaço em Branco.

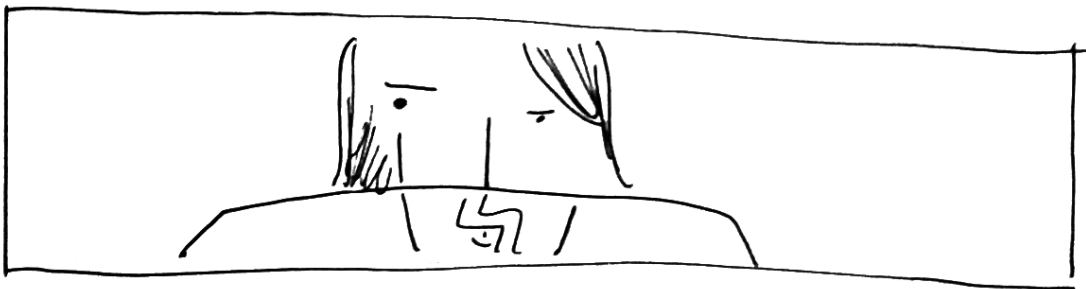
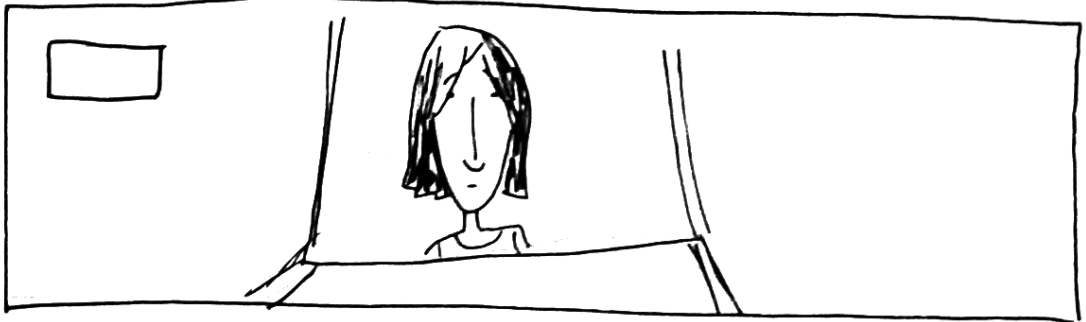


A medida que o leitor rola com a barra de rolagem para baixo, a personagem desloca-se pela nave.

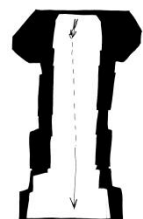
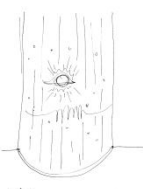
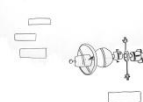


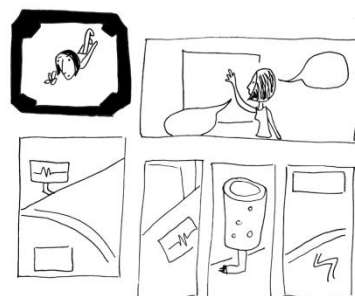
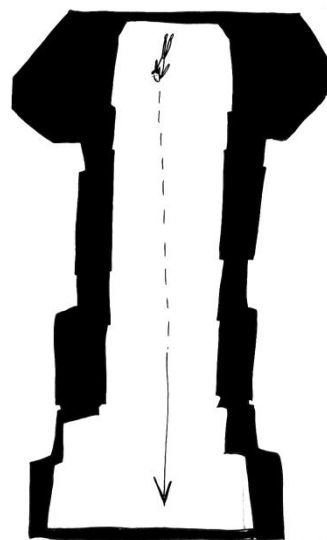
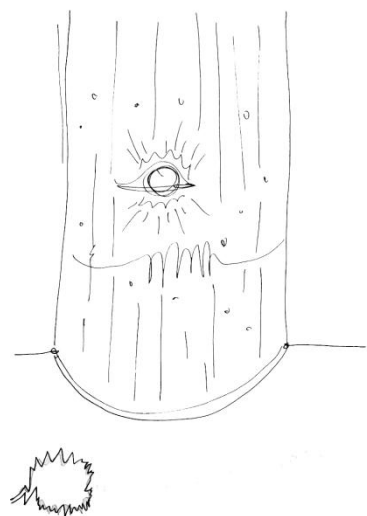
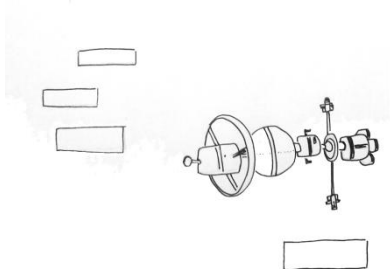
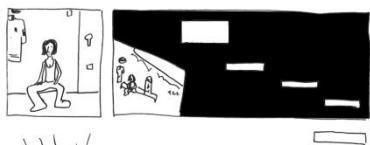
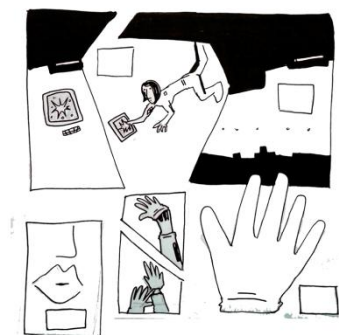
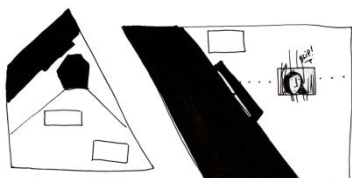
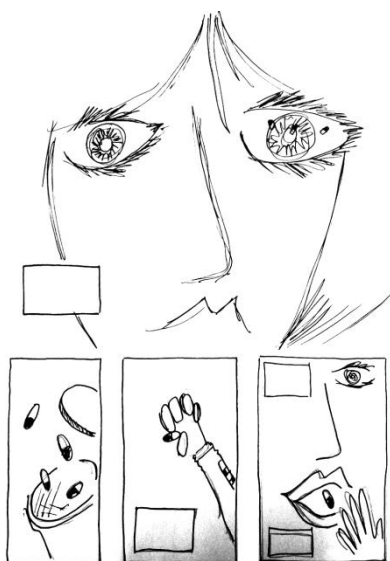


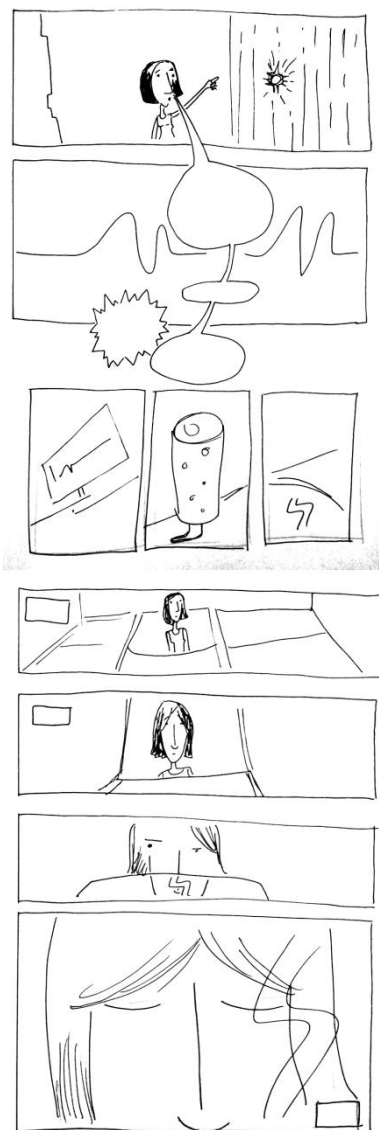
No Segundo quadro, o holograma com as ondas magnéticas está numa animação contínua, mostrando um leve desequilíbrio.



Aplicação do conceito de “tela infinita”, na qual o leitor vai rolando para baixo ou para os lados na tela de um computador, tablet ou smartphone.







6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ASIMOV, I. (1984). *No mundo da ficção científica*. Rio de Janeiro: Francisco Alves.

BARANDIAIN, L. A., NEVES, J., & LOPES, S. (2009, Março 21). *Histórias em quadrinhos ainda vivem de referências europeias (em português)*. Retrieved Setembro 29, 2015, from Redação DW Brasil: <http://www.dw.com/pt/hist%C3%B3rias-em-quadrinhos-ainda-vivem-de-refer%C3%A2ncias-europeias/a-4109441>

BOVA, B. (1993). *Challenges*. New York: Tor.

CAMPOS, M. d. (1984). HQ: Uma Manifestação de Arte. In S. M. Luyten, *Histórias em Quadrinhos (Leitura Crítica)* (pp. 10-13). São Paulo: Paulinas.

CARDOSO, C. F. (2003). *A ficção científica, imaginário do mundo contemporâneo: uma introdução ao gênero*. Niterói: Vício de Leitura.

CIRNE, M. (1972). *Bum! A explosão criativa dos quadrinhos*. São Paulo: Vozes Ltda.

COMPARATO, D. (1995). *Da Criação ao Roteiro*. São Paulo: Rocco.

Eisner, W. (2005). *Narrativas Gráficas*. São Paulo: Devir.

EISNER, W. (2010). *Quadrinhos e Arte Sequencial*. São Paulo: WMF Martins Fontes.

FRANCO, E. (2008). *HQtrônicas: do suporte papel à rede internet*. São Paulo: Annablume.

JENKINS, H. (2008). *Cultura da Convergência*. São Paulo: Aleph.

LAKATOS, E. M., & MARCONI, M. d. (1986). *Fundamentos de metodologia científica*. São Paulo: Atlas.

LÉVY, P. (1999). *Cibercultura*. Rio de Janeiro: Editora 34.

MCCLOUD, S. (1995). *Desvendando os Quadrinhos*. São Paulo: Makron Books.

MCCLOUD, S. (2006). *Reinventando os Quadrinhos*. São Paulo: M. Books do Brasil Editora.

MOYA, Á. d. (1996). *História da História em Quadrinhos*. São Paulo: Brasiliense.

RAMOS, P., & FIGUEIRA, D. (2011). Graphic Novel, Narrativa Gráfica ou Romance Gráfico? Terminologias diferentes para um mesmo rótulo. *Anais da II Jornada de Estudo sobre Romance Gráfico* (p. 3). Brasília: Grupo de Estudos em Literatura Brasileira e Contemporânea.

TEIXEIRA, M. M. (2010, Abril 08). *Leitura Especulativas do Mundo: Ficção Cinetífica e Discurso Teórico-Crítico*. Belo Horizonte, Minas Gerais, Brasil: UFMG.